

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - CONSOLES - COMPATIBLES PC

DÉMENTS :

Unreal
Ultima VI
Railroad Tycoon
Operation Stealth

GUIDE D'INDIANA JONES ADVENTURE

SOLUCE DES VOYAGEURS DU TEMPS

TRUCS POUR MAUPTI ISLAND

PREVIEWS :

4D Boxing :
on s'y croirait !
Battle Command :
après Carrier Command.
Midnight Resistance
et Sly Spy :
deux super adaptations.
Robocop 3 :
toujours plus fort !
Skid Marks :
mieux qu'Hard Drivin ?
Wonderland :
le retour des aventures
Magnetic Scroll.

N°23 - MARSUEL - Juin 90

M 4661 - 23 - 25,00 F



GAGNEZ UN MAGNÉSCOPE

C'EST NOTRE IDÉE D'UN SPORT. NE CLIGNEZ PAS DES YEUX !

PROJECTYLE



- Différents modes de jeu
- Plus de 100 objets à collectionner
- Diverses améliorations
- Système de jeu innovant

ST • AMIGA

ELECTRONIC ARTS 21-25 AVENUE STATION 5, 44 JARVIS, 91 010 - 91 010 515 176 TELEPHONE 01 392 12 12

ELECTRONIC ARTS

EDITO

Devant l'abondance de mégajeux, nous avons été obligés de modifier quelque peu la rubrique Test de Génération 4. Désormais, les jeux moyens et mauvais ne seront plus testés que rapidement, dans une rubrique nommée En Bref! Le gain de place obtenu nous servira à mieux vous montrer les meilleurs jeux du moment, en leur consacrant non pas 2, mais 4 pages de tests! Ce mois-ci, nous commençons avec Ultima 6, Secret Défense, Unreal et Railroad Tycoon...

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques au sujet de ce changement.

Du coup, nous n'avons pas eu le temps de lancer la rubrique remplaçant Inspirations. Elle sera par contre à coup sûr dans le prochain numéro, qui, je vous l'annonce, sera normalement le meilleur numéro de Gen4! Il sera gros, c'est une chose... mais vous y découvrirez également les tests de tous les jeux de l'été, les previews sur les mégaproducts de la rentrée, des trucs, astuces et soluces comme jamais, des nouveautés concernant notre Sapristi de serveur 3615 Gen4, des concours, des posters, du cinéma, des nouvelles machines, et je dois encore oublier une ou deux petites surprises qui vous attendront fin juin, chez votre libraire.

GÉNÉRATION 4 NUMÉRO 24... L'ÉVÉNEMENT!

Stéphane Lavoisard

COMMUNIQUÉ

ATTENTION

ON NE «JOUÉ» PAS AVEC LA MEGADRIVE

VIRGIN LOISIRS S.A. et SEGA Entreprises Ltd souhaitent attirer l'attention des consommateurs sur le point suivant.

Il apparaît que depuis quelques temps certains revendeurs proposent à la vente, sous l'appellation MEGADRIVE, un produit non conforme aux normes SEGA. Ces consoles proviennent d'importations non autorisées par le constructeur et ont fait l'objet de modifications non agréées et non contrôlées.

PAR CONSÉQUENT,

- 1 ■ Ces consoles ne sont couvertes par aucune garantie du constructeur et aucun Service Après-Vente ne sera assuré par VIRGIN LOISIRS.
- 2 ■ Ni VIRGIN LOISIRS, ni SEGA ne peuvent être tenus responsables, à quelque titre que ce soit, des dysfonctionnements pouvant survenir à l'appareil lui-même ou au téléviseur sur lequel il aura été connecté.
- 3 ■ Les cartouches actuellement vendues avec cet appareil sont incompatibles avec la version française de la MEGADRIVE développée par SEGA.
- 4 ■ Aucun revendeur n'est autorisé à utiliser les éléments distinctifs de la marque SEGA ou à se prévaloir d'un quelconque accord avec SEGA Entreprises ou à prétendre commercialiser la version française de la MEGADRIVE.

Nous engageons donc les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection. Une version spécifiquement française de la MEGADRIVE sera effectivement manufacturée par SEGA et commercialisée par VIRGIN LOISIRS à partir du mois de Septembre 1990.

SEGA

DISTRIBUÉ PAR 

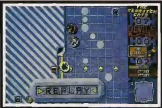
8/10, RUE GARDETTTE 75003 PARIS (75) 42.78 98 96 Fax (75) 42.78 95 50 Telex 240 435

TESTS 7 À 59

ARCADE/ACTION

8 À 37

Avec le superbe Unreal, la société Ubi Soft s'affirme au niveau de l'édition. Ne manquez pas Resolution 10%, le nouveau logiciel des auteurs d'Archipelagos. Le nouveau Steve Back est arrivé, il s'agit de Fire & Brimstone et c'est superbe! À découvrir également, Projectyle, dans le style de Speedball.



SPORT

32-33

Le jeu de tennis le plus ludique vient de sortir, il se nomme Tie-Break.

ADVENTURE

38 À 49

Dernier de la saga, Ultima VI est sans aucun doute le plus abouti. À posséder absolument! Après Les Voyageurs du temps, Delphine Software nous propose Secret Defense. Il est plus complet et encore plus beau graphiquement! Découvrez aussi Antheads, la suite d'It Came From The Desert.

GÉNÉRATION

RÉFLEXION

50 À 59

Premier jeu à sortir sous le label Cryo, Extase est une totale réussite, surtout sur Amiga! Avec Railroad Tycoon, tous les fans de Sim City, et les autres, vont être comblés. Reviver, du 19e siècle à nos jours, la passionnante épopée du chemin de fer.

CONSOLES

60 À 72

Une nouvelle formule pour les tests Nec ce mois-ci, accordant plus de place aux bons jeux et... moins aux mauvais! Grand Zort... c'est le second jeu disponible pour la SupergraphX et bien sûr, il est testé dans Génération 4.

CONCOURS NINJA SPIRIT

74



REDACTION

ADMINISTRATION

Génération 4, 19 rue Edouard Moreau,
75008 Paris. Tél: 45 22 38 60 Fax: 45 22 70 34.
Directeur de la publication: Godofroy Guichelli.

Sectionnat & abonnements: Nicole Gâbert

Rédacteur en chef: Stéphane Lavastard.

Editeur: Stéphane Lavastard.

Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoize.

Chefs de rubrique: Sophie Dumas, Philippe Querleux,
Mick Dax.

Secrétaire de rédaction: Françoise Germain.

Rédacteurs: Jean Delouis, Betty Franchi, Robert Franchi,
Daher Laili.

Chef Maquettiste: Michel Liogier.

Maquettistes: Daniel Schudelstein, Christophe Lavigne.
Assistants par Chantal Nougé et Maryse Merdian-Séguinac.
Photogravure: Digipro (Lille), Chromacolor (Montreuil).

GVA (Paris), PSD (Paris), STRO (Courbevoie).

Devenir (Mont en lermont).

Impression: Synta (Tarcy).

PUBLICITÉ

Chef de publicité: Antoine Harrel.
Advertising: Antoine Harrel.
Assistante: Alexandra Guillard.

Génération 4 est éditée par Pressimage, SARL au capital de
3000 francs.

Dépôt légal: 2e trimestre 1990

Toute reproduction de textes ou de documents, même
partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents
implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication
dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

GÉNÉRATION 4, membre associé OJD.
Commission paritaire: 69731.
ISSN: 0967-870X



3615 GEN4

Responsable: Mick Dax / Assistant: Wabou

Document à l'usage

ÉDITION 4

GUIDE COMPLET D'INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

77 À 88

La série continue!

P.A.

91-92

Elles ne sont pas gratuites, non! Mais ce sont les meilleures!

RUBRIQUE AVENFOU

93 À 95

La solution complète des Voyageurs du temps, plus la lettre de Jérôme Lange. Les fans d'aventure sont gâtés dans ce numéro-ci!

BIDOUILLEUR MALADE

98-99

Des Cheat-codes, des trucs, des astuces... Habituel, en somme!

EN BREF

100 À 103

Dans cette nouvelle rubrique, incluant la fameuse rubrique Updates, seront traités tous les softs ne méritant pas de tests approfondis. Bien sûr, la rédaction est seule juge du choix des logiciels!

LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES

104 À 115

Rien de moins qu'un tour d'horizon sur tous les projets des éditeurs.

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

115-117

Peu de choses ce mois-ci, même si on y découvre les premières photos de Welltris.

ACCESSOIRES

116

Vous pouvez et vous devez commander les reliures Génération 4, les T-shirts Génération 4...

SOUS LES ARCADES

119

LA CONSOLE SNK

120

En exclusivité dans Génération 4, l'essai et nos premières impressions sur cette fabuleuse console.

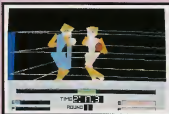
GEN CANCANS

122

LES PREVIEWS

124 À 162

De nouveau une très riche rubrique previews avec ThunderStrike de chez Millennium, Skid Marks de chez Mindscape, un jeu dans le genre d'Hard Drivin et 4D Boxing, un fantastique jeu de boxe toujours de chez Mindscape. Mais surtout, vous pourrez découvrir les nouveaux jeux Ocean avec entre autres Robocop 2 (en exclusivité), Midnight Resistance, Sly Spy, Battle Command...



INDEX DES ANNONCEURS

COCONUT

69-158

CRÉPUSCULE

159

ELECTRON

161

ELECTRONIC ARTS

11-39

EPITE

27

FNAC

157

GAME'S

13-153

GÉNÉRATION 4

121

INTELEC

9

FORNICE

135

MICROMANIA

127-129

130-131

MICRO-VIDÉO

96-97

SALON DE LA MICRO

79

SEAI

87-107

SIEMARIES

143

TITUS

103

UNISOFT

7-31-92

ULTIMA

105-113

VIRGIN

123-141

143

61

3-24-25

INDEX DES TESTS

	J.D.	B.F.	R.F.	F.L.	D.L.	S.L.	P.Q.	Page
ARCADE/ACTION								
Dynasty Wars (ST)	4			3	3	3		12
Extase (AM/PC/ST)				5		5		30
Fire & Brinstone (AM/ST)	4			4		5		10
Hammerfist (AM/ST)		5	4	4		4		20
Projectyle (ST)	5			3		5		36
R.O.T.O.X. (AM/ST)				4		4		28
Resolution 101 (AM/ST)	5			5		5		22
Starblade (AM/PC/ST)	4	3		4		4		34
Time Soldiers (ST)	2			3	3	3		8
Unreal (AM)				5		5		14
Wipe Out (AM)		3	2	2		2		18
SPORT								
Tie-Break (AM)		5		5	5	5		32
AVENTURE								
Antheads (AM)						5		38
Herewith The Clues (AM)				4		3		44
Operation Stealth (AM/ST)				5		5		46
Ultima VI (PC)	5			5	5	5		40
REFLEXION								
Balance Of The Planet (PC)				3	3	3		50
Fire King (PC)				2	3			56
Nuclear War (AM)				4		4		58
Railroad Tycoon (PC)				5	5	5		52

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Génération 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

RANGÉE

- 0- Minable
- 1- Mauvaise
- 2- Moyen
- 3- Sympa
- 4- Bon
- 5- Génial

TESTEURS

- J.D.: Jean Delaite
- B.F.: Betty Franchi
- R.F.: Robert Franchi
- F.L.: Frank Ledoire
- D.L.: Didier Latil
- S.L.: Stéphane Lavoisard
- P.Q.: Philippe Quarleux

GUIDE DE GÉNÉRATION 4

LEG TESTS

Les jeux sont joués par un auteur principal. Celui-ci explique dans son article le sujet du jeu, et donne son avis sur la réalisation, l'intérêt, etc.

Si jamais d'autres testeurs ont quelques choses à rajouter, ou bien s'ils ne sont pas d'accord avec l'avis donné, ils obéissent un compte-à-jour, qui apparaît alors sur fond coloré. Nous n'avons donc plus trois testeurs pour chaque jeu, comme auparavant. Cette formule prenant trop de place et étant trop répétitive, empêchait les testeurs de rentrer véritablement dans les détails d'un jeu.

Par contre, pour conserver l'intérêt d'avoir différents avis sur chaque soft, nous avons déterminés un tableau de notes dans l'index des tests. Chaque testeur donne une note sur 5 aux jours auxquels il a joué. Vous pouvez ainsi repérer rapidement le testeur qui a les mêmes avis que vous.

LES PHOTOS

Enfin, les cadres voient des photons soit de couleurs différentes, selon la vitesse observée.

AMIGA:	rouge
PC:	orange
PC ENGINE:	violet
ST:	bleu
ASCARE:	noire

TIME SOLDIERS



Time Soldier est ce que l'on pourrait appeler un soft temporel, puisque vous faites partie de la brigade du temps et que vos missions se déroulent dans le passé. Jusqu'à présent, ce genre de jeu était classé dans la catégorie *Adventure*. Time Soldier, c'est un jeu d'arcade. Le système ressemble à *Ikari Warriors* sauf que l'on y joue tout seul. Les graphismes sont quand même plus stylisés et l'animation est beaucoup plus fluide.

Au niveau du scénario, il vous suffira de suivre les indications des personnes rencontrées. Dès le début du jeu, vos supérieurs vous expliquent à la recherche d'une personne qui se trouve relégué à l'époque préhistorique. Mais, comble de malchance, ils ne peuvent pas vous y transférer directement. Il vous faudra passer par différentes époques afin de délivrer d'autres personnes, qui elles connaîtront le trio qui vous permettra d'arriver le premier personnage cité (ouf!).

La projection temporelle vous amène en Rome antique. Bien sûr, vous êtes assailli de toute part par des types vêtus de drôles de fringues qui vous balancent des lances, et, chose bizarre, des machines (à moins que ce ne soit des lances!). Encore une erreur spectaculaire de cette époque: un dragon. Je ne savais pas que Jules César avait une armée de dragons à sa suite. A mon avis, c'est la preuve qu'il existe bien, une déchirure temporelle. P'en revenant dans à mon premier personnage à délivrer. Une fois trouvé, ce dernier vous indique qu'il faut vous joindre dans un

véhicule, afin de rejoindre une autre époque où vous demanderez l'aide d'un autre type. Et ainsi de suite. Une fois arrivé à la Préhistoire, vous aurez à affronter un véritable monstre (un dur à cuire). Et voilà, gagné! Eh bien non, car vous aurez à repartir vers une autre époque afin de sauver un autre individu.

Time Soldier est en soit un bon jeu/arcade. Il a tout pour plaire: des armes différentes (du laser aux missiles multi-directionnels), des boucliers de protection, des gadgets. Il dénote une grande dose d'humour dans ses animations. Il plaira beaucoup aux amateurs de genre.

	ST
GRAPHISME	58%
ANIMATION	62%
SON	52%
INTERET	74%
Disponibilité	
AM : Juin	PACKAGING : -/10
PC: Non prévu	DOC : -/10
ST : Juin	ELECTROCOIN



"DRIVE SIDE STORY"



4. www.irs.gov - Internal Revenue Service

Primes are marked as \square and composites are marked as \times .

ARCADE / ACTION



Après un mauvais Ohsos & Ghos et un très moyen Ghos & Goblins, Firbird nous propose un dérivé de ces deux jeux, mais cette fois-ci particulièrement réussi. Pas étonnant, car derrière lui, on retrouve une des stars des programmeurs M-Byte: Steve Nak.

Dans *Fine & Brumstone*, vous jouez le rôle d'un nain qui doit traverser le royaume des Vikings pour aller jusqu'au plus profond des enfers afin de tuer Hela, maîtresse des maléfices, et d'éliminer la menace qu'elle fait peser sur le royaume.

Afin d'atteindre son but, ce nain devra traverser quatre régions envahies par le mal, qui sont Allham, Vanthorn, Midavellir et Munpell. Au bout de son périple, il devra affronter Hela et, s'il gagne, redra le chemin en sens inverse pour revenir chez lui!

Souvent le jeu est très d'être aussi simple que prévu, car si au niveau des graphismes, du scénario et des musiques, le jeu est très proche des jeux d'arcade Capcom, ici, il y a en plus un élément de réflexion.

C'est arcade, c'est aussi simple. Vous dirigez votre nain, qui dispose de deux armes pour éliminer ses adversaires, la barre d'aspect permettant de passer de l'une à l'autre. En chemin, vous trouvez de nouvelles armes, plus puissantes.

Côté réflexion, il y a bien des choses à faire. Tout d'abord, inutile de tirer sur tout ce qui bouge, vous le comprendrez dès le premier niveau. Un ogre bleu dort sous un arbre. Pouvez-vous le frapper en tout ou bien, mais donnez-lui un seul coup et il vous fera rejoindre le paradis des nains? Ce n'est qu'un exemple, mais bien des monstres demandent un peu de réflexion afin de les éliminer sans risque.

Il y a également des obstacles apparemment insurmontables, qui peuvent être passés soit en utilisant des éléments du décor (un arbre à ressort vous permet de bondir au-dessus d'une plaine marécageuse), ou bien en utilisant la rage. Au cours du jeu, vous ramassez en effet des frites de dragons enflammés. Selon la couleur, vous provoquez un éclair tantôt (ou blizzard) tous les monstres à l'écran, éliminez les pièces tombées, fabriquez un pont magique permettant de passer au-dessus des obstacles. Là où le jeu



RR STONE



Arrière, vous avez la possibilité de retourner au début de ce niveau.

Ajouter à cela que la réalisation du jeu est parfaite, surtout au niveau des graphismes qui sont splendides, que ce soient les décors (parfois animés) ou les sprites des nombreux monstres.

sa corne, c'est que certains obstacles ne peuvent être franchis que par magie, et si vous avez utilisé votre foudre au tableau précédent, vous n'avez plus qu'à recommencer votre partie. A ce niveau, Fire & Brimstone se rapproche un peu plus de Barbarian de Pygmalion, auquel il ressemble même très fortement à partir du troisième niveau, où des pièges se déclenchent à chaque déplacement.

Pour passer d'un niveau à un autre, il faut recueillir une clé dont les morceaux sont éparpillés dans les décors, et hier le monstre final (une plante carnivore gigantesque au premier niveau, des terribles rebondissantes au second...).

Fire & Brimstone est un excellent jeu, mais sachez que vos premières parties seront épuisantes, tout d'abord parce que l'on meurt vite, et puis parce qu'on se retrouve parfois coincé en utilisant inconsciemment une foudre ! D'autre part, chaque fois que vous perdez une vie, l'ordinateur vous replace au tableau précédent, ce qui complique encore la progression. Cependant, avec un peu de persévérance, vous finirez par franchir les deux premiers niveaux. A partir du troisième, ça devient l'enfer, mais tout le challenge est là ! Fort heureusement, lorsque vous perdez une partie à un

	AM	ST
GRAPHISME	90%	90%
ANIMATION	86%	86%
SON	78%	68%
INTERET	92%	92%

Disponibilité

AM : Juin
PC : Non annoncé
ST : Juin

PACKAGING : -/10

DOC : -/10

FIREBIRD



DYNASTY WARS



La scène se déroule dans la Chine médiévale. Le pays est calme et la vie se déroule dans la sérénité. Le pays est tenu depuis des centaines d'années par la famille de l'empereur Kai Han. Jusqu'au jour où des hordes barbares viennent semer le désordre et provoquer la chute de la dynastie Han. De nombreuses années plus tard, un descendant de l'empereur Kai décide de venger l'honneur de sa famille et de débarrasser la Chine de ces Seigneurs de la Guerre qui continuent leurs ravages. Ce jeune homme se nomme Lui Bei. Homme aux fidèles disciples, bon épée et un pouvoir surnaturel, il ne dispose que de son courage et de trois amis fidèles. Kuan Yu est le plus instruit de la bande et le plus vaillant dans les arts de la magie. Mais c'est lui l'empêche pas de se défendre à l'aide d'une balustrade. Shang Fei, lui, est un modèle de courage qui est entré dans les légendes chinoises, puisqu'il a défait des armées entières en défendant un pont avec l'aide de sa femme balustrade à la main en forme d'éclair. Le dernier est tout un personnage de légende, puisqu'il s'agit du plus grand guerrier de tous les temps. Il répond au nom de Shao Yun et c'est par la force de sa longue lance qu'il explique ses opinions. Leur but est d'arriver à la citadelle des Seigneurs de la Guerre. Mais le pays est long à traverser et les embûches ne manqueront pas.

Dynasty Wars est tiré de l'arcade (du même nom) qui est vraiment un jeu fantastique. L'adaptation sur ST est très réussie malgré des graphismes assez loin de l'arcade (certes, pas trop loin tout de même), mais cependant très beaux, elle est dotée d'une animation très fluide et d'un bon scrolling différentiel. On ne peut y jouer qu'à deux joueurs : c'est dire que tous les guerriers ne figureront pas à l'écran. C'est dommage, car le jeu est très difficile (aussi dur que la version d'arcade) mais reste cependant jouable et d'un intérêt élevé. De temps en temps, lors des phases difficiles, des sorts seront accessibles aux héros (du type : feu-ball, chute de pierres...). De plus, ils pourront recharger leurs pouvoirs en ramassant des boules bleues qui se trouvent dans des jarres. Ils obtiendront aussi des pouvoirs plus destructeurs pour leurs armes. D'ailleurs, à propos des armes, les personnages peuvent donner la force de leur coup en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton de tir du joystick, comme dans R-Type.

En face de vous se trouve un ennemi bien entraîné et supérieur en nombre, parmi lesquels on pourra reconnaître des archers, des fantômes, des chevaliers, des assassins qui agissent sous votre cheval pour vous déstabiliser. A la fin de chaque niveau vous aurez aussi à affronter un général, Seigneur de la Guerre. Il y a au total huit niveaux, assez bien courage. Une très belle adaptation pour les fans de dessins animés japonais (comme Sophie F). Alors, à quand les Chevaliers du Zodiaque.



	ST
GRAPHISME	77%
ANIMATION	78%
SON	59%
INTERET	78%

Disponibilité
AM : Juin
PC : Non annoncé
ST : Juin

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
US GOLD

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

NOUVEAU !

ATARI LYNX

Console portable + 4 jeux (California games)

1490 F

**PROMOTION
DU MOIS ***

SEGA

Pistolet + 1 Jeu (Rescue Mission)

368 F

299 F

* jusqu'au 31/12/85 (les offres de Noël ne sont pas cumulables)

Bientôt sur vos machines

ATARI ST

PC

CPC

La selection GAME'S

au meilleur Prix

POCKET 2	199	249	99/149
BRN 1		249	
K2A	199	499	199/149
BRN 1 N 1	249	299	199/149
JUSTE-PIQUIN	299		
TM 1	299	299	
ISSUE SUR L'EAU 1	299		
ISSUE SUR L'EAU 2	299		139/179
ISSUE SUR L'EAU		299	
ISSUE SUR L'EAU	299	299	199/149
ISSUE SUR L'EAU			199/149
ISSUE SUR L'EAU			199/149

DRAGON'S BREATH	Atari ST	299	299
MIDWINTER	Atari ST	299	299
MAURET ISLAND	Atari ST	299	299
TENNIS CUP	Atari ST	299	299
NINJA SPIRIT	CPC	299	199
ASTRO J. JANE C. J. S.	CPC	299	199
SIGNS COLLECTION	CPC	299	199
FIGHT SMOULDER	VC	299	299
LOCOM	VC	299	299
LOCOM 2	VC	299	299

Les jeux sont disponibles uniquement à 299 F.

Une revue à 299 F, de tout le monde.

Les jeux sont disponibles à 299 F.

GAME'S sélectionne aussi les meilleurs jeux sur AMIGA et COMMODORE 64

Cagnes-sur-mer
67, Bd du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
St-Quentin Yvelines
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

UNREAL



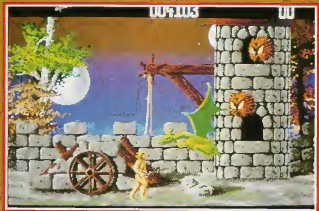
Il est enfin terminé ! Le mois que l'on puisse dire, c'est qu'Unreal se sera fait attendre un long moment. Jugez plutôt, nous l'avions aperçu en septembre 89 au PC Show de Londres où déjà la phase 3D nous avait largement impressionné. Deuxième étape en décembre dernier, avec une large preview dans le numéro de janvier où nous présentions la phase 2D. Enfin troisième et dernière partie consacrée à Unreal dans le numéro d'avril avec de nouvelles photos. Finalement la sortie est maintenant prévue pour la mi-juin et le jeu est sans aucun doute l'événement de cette première moitié d'année 90 en matière de jeux d'arcade.

La naissance d'Unreal

L'histoire débute avec le Dormeur, créateur de toute vie dans l'univers. Se réveillant une fois de plus, et comme à son habitude, il envoie son fidèle compagnon et serviteur, répondant au nom de Fragor, aux frontières du monde connu pour apporter la vie sur une nouvelle planète, Unreal.

Suivant les recommandations de son maître, Fragor emporta avec lui les outils de la vie, les quatre éléments indispensables à toute forme d'existence (l'eau, l'air, la terre et le feu), plus les deux grands gardiens, nommés ainsi car chargés de maintenir l'équilibre entre le Bien et le Mal. Après de longues années de vol, Fragor arriva





enfin en vue d'Ursiel. Malheureusement, nous que ce dernier s'apprêtait à attraper, une comète géante vint le heurter de plein front, libérant par la même occasion en plusieurs millions de particules toutes les forces détenues par Frigor. Ces dernières se répandirent sur pratiquement toutes les surfaces d'Ursiel, et ce qui devait être un véritable paradis se transforma en un enfer. En effet, les différentes particules s'associèrent de façon anarchique, contre les lois de la nature. Le vieil Ursiel, malade de quelque maladie. Sans la présence de Frigor et son contrôle, les deux gardiens luttaient pour s'approprier les nombreuses formes de vies, amenant Ursiel au bord du chaos.

Par chance, un des œufs tomba dans une petite vallée perdue, où il fut à l'origine d'une forme de vie totalement inconnue au contrôle des gardiens. La race engendrée par cet œuf resta cachée dans la vallée pendant des siècles, lors de temps pendant lequel les gardiens considéraient le don de se transformer en air, eau, terre ou feu, origine de leur immense pouvoir, avaient réussi, chacun dans sa zone, à chasser leur légendaire ennemi Ursiel. C'est dans cette contrée que Hoïde et Targan vivait le jour. Le vieil se débrouillait parfaitement jusqu'à un moment où un dragon de couleur (différent des jaunes et des écarlates) se réfugia sur leur terre. Le dragon, à la vue d'Hoïde et Targan, fut assez surpris de sa découverte et les prit très vite en amitié. Depuis ce jour, le dragon venait souvent se reposer dans cette vallée accueillante. Pourtant, un jour qu'il tentait à vent, Hoïde s'en inquiéta, et montant sur le plus haut point de la vallée, elle l'appela durant trois jours et trois nuits. Cela eut pour effet de parvenir aux oreilles d'un des serviteurs des grands gardiens qui passa par là. L'apercevant, il décida de l'attraper et de l'amener à son maître. Ce dernier, devant tant de beauté, décida de la garder pour épouse. En échange de son accord, Hoïde lui fit promesse de se



pas toucher à la vallée. Ayant accédé aux detours de la belle, le grand garden décida de la date du mariage, dans 21 jours très exactement.

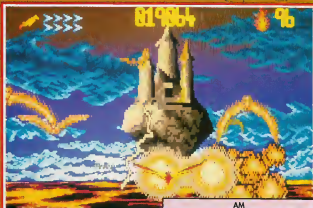
La nouvelle parvint aux oreilles du dragon de cuivre qui s'empessa de prévenir Targan. Se sentant coupable du triste sort d'Isolda, le dragon de cuivre jura de tout faire pour aider Targan à délivrer la jeune fille. Sa première action fut de conduire Targan chez un magicien, jadis déchu par le Mal Touché, et qui put prodiguer quelques conseils à Targan. C'est contre cela que Targan apprit que pour vaincre, il lui fallait détruire les quatre éléments de vie. De plus, des maîtres du magicien, il reçut l'épée changeante tirant son pouvoir de mystérieux cristaux. Ainsi armé, Targan commença son long périple...

Unreal ou le plus beau jeu sur Amiga?

Ce qui frappe dès le chargement du jeu, c'est la qualité de la réalisation. Dès la présentation, on tombe sous le charme de la parure de la musique (tous les instruments sont digitalisés à 14 KHz) et la beauté des graphismes (intéressamment, la comparaison avec Shadow Of The Beast (jusqu'alors la référence en matière de jeu sur Amiga) vient à l'esprit, et force est de constater qu'Unreal lui est supérieur sur le plan des graphismes et de la jouabilité). Retenez-vous compris, dans les phases 2D le jeu comporte un scrolling différentiel avec 32 couleurs en fond, plus 32


couleurs en premier plan. Le résultat est tout simplement phénoménal, atteignant des degrés de couleur encore jamais vus dans un jeu. En revanche, côté son, Beast avec des digitalisations à 20 KHz garde un avantage. A noter que pour les possesseurs d'une extension mémoire, une ambiance sonore composée de bruitages en rapport avec l'action (cri des animaux, sifflement du vent, roulement des roues...) accompagnera le joueur durant toute la partie. Dans le cas contraire, le joueur aura droit à de la musique.





La fausseté 3D...

En plus des phases de jeu se déroulant en 2D, les programmeurs ont inclus dans le jeu de multiples phases en 3D (respectivement au nombre de trois et cinq). En bien, encore une fois il s'agit de la meilleure animation 3D après avoir réfléchi à ce jeu avec toujours 32 couleurs en fond. La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable, et si sur les photos les graphismes semblent être assez grossiers, une fois en mouvement cet aspect s'estompe entièrement et le résultat est superbe. Nul doute que si d'autres logiciels avaient bénéficié de cette technique (après Hammer par exemple), ils auraient connu un meilleur sort. Dans tous les cas, c'est encore un domaine dans lequel Unreal devait d'emblée le référence.

AM	
GRAPHISME	95%
ANIMATION	94%
SON	94%
INTERET	95%
	
Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Juin	DOC : -/10
PC : Non annoncé	UBI SOFT
ST : Non annoncé	

Plus qu'une simple démo...

Mais la grande force d'Ureel réside en sa jouabilité. Les programmeurs ne sont pas tombés dans le piège de Blast, c'est-à-dire produire un logiciel parfait techniquement, mais totalement réjouissant et dépourvu d'imagination. Au contraire, l'écran est constamment animé, et pour progresser le joueur devra dépasser bon nombre de pièges. En effet, pratiquement chaque tableau nécessite d'avoir accompli une tâche bien précise auparavant. Par exemple on pense que nous serons restés bloqués sur ce pont, pour franchir le pont suivant, il faut franchir son défilé dans l'eau afin de pouvoir ensuite franchir le feu. A vous de penser avant que les libérez ne se manifestent.

Il en va de même pour les combats. Possédant leur propre technique d'attaque et leurs propres armes, pour les détruire chacun d'eux requiert une technique particulière.

Au final

Ureel s'inscrit sans aucun doute comme le meilleur jeu d'aventure sur Amiga. C'est en effet le seul ayant réussi le parfait mélange entre, d'une part la jouabilité, et d'autre part une remarquable réalisation. Quand on sait que les programmeurs en sont à leur premier programme, on ne peut que rester admiratif et les encourager à réaliser très vite leur prochain projet, Unreal 2.



WIPE OUT



Wipe Out est le plus grand championnat international de skateboards. Mais comme l'acteur se pose au 30e siècle, les planches à roulettes ont beaucoup évolué. Celles-ci sont sur roues d'algues et laissent derrière elles une traînée qui se cristallise et forme un mur d'énergie.

Les courses se déroulent dans une arène fermée où, vous et votre adversaire devez, dans cet espace restreint, essayer d'encercler l'autre d'un mur pour obtenir son espace vital et l'obliger à se suicider. Autour de l'écran principal, où vous voyez votre évolution en 3D, se trouvent un plan du jeu vu de dessus, qui vous permet d'avoir un plus grand aperçu du terrain.

Si vous avez bonne mémoire et si ma description du jeu n'est pas trop confuse, Wipe Out doit vous rappeler quelque chose... Alors, je vous aide: la solution se trouve dans Cien 4 numéros 1... Eh oui! Wipe Out est un remake d'Exterminator, avec tout de même un gros effort graphique et sportif, puisque là, vous pouvez effectuer un véritable tournoi contre des adversaires de plus en plus forts, en sauvegardant votre position sur disquette.

Les victoires rapportent de l'argent, servant à payer les déplacements vers d'autres planètes et à améliorer le matériel en achetant des roues ou des skateboards plus rapides et plus rapides. Wipe Out est un programme complet et bien réalisé. Si on se pique au jeu en cherchant à mieux dans le classement, cela peut même être passionnant. A essayer avant d'acheter!



AM

GRAPHISME

47%

ANIMATION

63%

SON

72%

INTERET

69%

Disponibilité

AM : Disponible

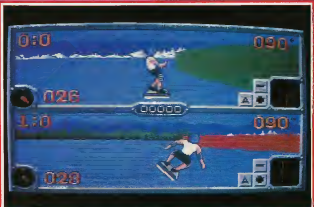
PC : Non annoncé

ST : Non annoncé

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10

GONZO GAMES



LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^{ème} SALON
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

La Villette

La Grande Halle



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

HAMMERFIST



L'action se déroule en 2245. Le maître du Centre Holographique a conçu un hologramme (composé d'un homme et d'une femme) particulièrement puissant. L'homme, Hammerfist, est robuste et personnifie la force, et la femme, Metalon, est fine et d'une agilité extrême. Mais l'ordinateur qui commande l'aspect de l'hologramme est défectueux, et les deux êtres se précipitent pour essayer de retrouver leur propre identité en détruisant le Centre.

Vous allez les aider à traverser les 128 tableaux qui les séparent du but final. Chacun d'eux est formé par un système de sécurité qu'il faut désactiver, en démontant assez d'ennemis et d'objets, pour passer au niveau suivant.

Pour mener à bien votre mission, vous devrez changer de personnage suivant la situation... utiliser Hammerfist lorsqu'il y a trop d'ennemis à l'écran, ou Metalon pour atteindre les plates-formes élevées.

Quand vous tuez un extraterrestre, des capsules-bombes apparaissent. Suivant le symbole dessiné dessus, elles rechargent vos armes ou vous autorisent de l'énergie. Lorsque aucune arme n'est sélectionnée, Hammerfist donne des coups de poing ordinaires, cependant il peut également se servir d'un lance à longue portée ou du poing-piston qui brise les obstacles et sert de bouchet. De même, Metalon peut effectuer plusieurs sortes de sauts.

La puissance du Maître du Centre Holographique vous suit durant tout le jeu, et il obtient de la force grâce aux bonus non collectés. Une fois que sa barre d'énergie est complé-





le, tous les bonus seront répartis et déchargeront vos batteries. Ils sont alors représentés par une capsule à tête de mort, qu'il ne faut pas ramasser.

Hammerfist est superbe, avec des décors très variés (il est digne de figurer dans une salle d'arcade!). Le contrôle du joystick est complexe, car il comporte une grande variété de mouvements accompagnés de double et même de triple pressions du bouton feu, mais en persévérant un peu on arrive à jongler avec tout ça. La combinaison des deux personnages permet d'obtenir une action et une destruction efficace, et rend le jeu beaucoup plus pesant qu'un simple shoot'em-up.



	AM	ST
GRAPHISME	78%	78%
ANIMATION	81%	81%
SON	72%	62%
INTERET	85%	85%
Disponibilité AM : Disponible PC : Non annoncé ST : Disponible	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ACTIVISION	

RESOLUTION 101



En guise d'introduction, je ne vous offre qu'une seule chose: Résolution 101 est le dernier produit des programmeurs d'Archipelagos. A vous d'en tirer les conclusions qui s'imposent!

Ici, pas question d'îles avec des invasions de vases bizarroïdes. Le conseil d'État vient de voter une nouvelle loi: Résolution 101.

Cette loi a été créée afin de porter à la sub-population carcérale. Désormais, un criminel de bas niveau a les moyens de se racheter en effectuant des missions pour le gouvernement. Votre tour est enfin arrivé. On vous convoque au bureau du shérif de Los Ennegros où l'on vous apprend que vous devez procéder à l'arrestation de dangereux criminels s'adonnant au trafic de la drogue. Toby Komazaki exerce dans le quartier Est, Johnny Psycho dans le Sud, José Camanile à l'Ouest et enfin Jules Jaskowski défie le quartier Nord. Il vous faut saisir les cargaisons de drogue afin d'obtenir des preuves suffisantes à leur arrestation, puis les détenir. Si vous réussirez votre mission, c'est-à-dire terminer les deux tâches, vous serez libéré de toute contrainte judiciaire, sinon retour en laide, et pour de bon cette fois-ci!

Dans Los Ennegros, tout le monde circule dans des véhicules les plus ou moins bien armés. Le gouvernement a mis à votre disposition une Theta 4000. Cette "voiture" est montée sur châssis d'air et propulsée par un moteur turbo. Votre armement de base consiste en une mitrailleuse légère automatique, ainsi qu'une armure de cuir. En ville se trouve quelques magasins dans lesquels vous pouvez vous équiper un peu mieux. Il est possible de récupérer de l'argent grâce aux doses de drogue que vous questionnez aux dealers (après les avoir abattus).

La ville est représentée par un décor en 3D (de même type qu'Archipelagos) sur lequel figurent les rues, les bâtiments, les lacs, les rivières, et même les buissons et les herpages, certains de ces éléments étant des sprites. Le tout animé d'une façon plus que remarquable (c'est même mieux que dans la réalité). Pour en savoir un peu plus, il faut que vous sénériez le complexe commercial sur votre plan de la ville, afin de partir à la recherche de ce bâtiment. Ce ne sera pas facile car ils se cachent presque tous. Il existe trois types de commerces: les équipements de protection chez Mabel's "Odds'n Ends", les moteurs (il n'en existe, on fait que d'une seule) chez Henry's Status "Engine" Shop, et enfin les armes chez Old Timer Cheiv's "Smoking Gun" Shop.

Il faut vous avouer que la mission ne sera pas des plus faciles, car les chefs des gangs sont protégés par des ours d'ébène qui n'hésitent pas à se sacrifier pour vous faire la peau. Pendant ce temps, d'autres vont dépenser de la drogue un peu partout.

Lorsque vous avez abattu un véhicule ou un drone récupérateur (vous ne récupérez pas de la monnaie, il n'y a que ça),



il laissera un contenant rempli de drogue. Il ne vous restera plus qu'à passer dessus pour la ramasser et ainsi vous construire un petit pécule (de poches, bien sûr).

Lors des niveaux plus avancés, les trafiquants ne se contenteront pas de fuir, ils vous tendront des pièges. Si vous pourriez le patron et que celui-ci se dépêche de tirer à un coin de rue afin de se cacher derrière un bâtiment, faites un détour de l'autre côté, car il ne peut qu'il ait largué quelques mines et que sa bande de lâches soit la pour vous attirer. D'ailleurs, vu l'ambiance générale du jeu, vous n'aurez aucun mal à devenir vraiment paranoïaque. Tout le monde est contre vous!

Et pour renforcer le tout, sur votre tableau de bord se trouve un écran de télévision en liaison directe avec le dealer en chef. Lorsque vous abattez un de ces trafiquants, il a le visage déformé d'horreur, mais lorsque celui-ci vous joue un bon tour, vous le voyez éclater de rire et vous sueger (le tout en images digitalisées). Les visages des trafiquants ont été très bien choisis, car ils sont vraiment affreux (j'espère que je ne fais pas une gaffe).

Que dire d'autre sinon que vous avez la possibilité de survoler à la fin de chaque phase, et que le seul moyen de traverser un lac ou un cours d'eau, est de le faire à grande vitesse, sinon vous étonnez le bœufier aux poissons. Bref, il s'agit du meilleur jeu que j'ai testé CES mois-ci!



	AM	ST
GRAPHISME	80%	76%
ANIMATION	90%	90%
SON	73%	59%
INTERET	93%	93%
Disponibilité		PACKAGING : -/10
AM : Disponible		DOC : -/10
PC : Eté 90		MILLENNIUM
ST : Disponible		

EXTASE

CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est là.
Fébrile dans ses Rêves Électriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier bleu.
un Sourire Étrange.
Percutera ses Tents de Nuage Incroyable.
Se Vraiment Suspendra au fil d'un Joystick Noir...



ATARI / AMIGA / PC & COMPATIBLES / AMSTRAD

EXTASE

UN JEU DE REMI HERLUGT / PROGRAMMEUR PATRICK DUBLANCHET
M. GRAPHISME MICHEL BRET / SON STEPHANE PICQ / MUSIQUE
PH. SIDEL & A. DEVOS / THE BULGARIAN VOICES / RIENS REMI HERLUGT
- ÉDITION VIRGIN MUSIQUE

L'ULTIME ARCADE/STRATEGIE

CRYO

DISTRIBUÉ PAR



110, RUE D'ANTOINE LÉON PARY - 92120 CLAMART - Tél. 01 47 35 10 00 - Fax 01 47 35 10 01 - 92400 30100

DEMOS

Concours

Le concours Démon est fini, vous ne pouvez plus participer, c'est trop tard. Nous n'avons pas encore décidé quels sont les gagnants, nous vous le dirons dans le prochain numéro, puisque nous n'avons pas encore reçu toutes les propositions. Nous n'avons pas hésité au plaisir de vous en présenter quelques-unes. Comme vous pouvez le voir, le Jury en avait beaucoup de mal à élire les participants! Bravo et merci à eux! Rendez-vous au mois prochain!



La sympathique demo du groupe The Corporation, sur Atari.



Un autre sympathique, là, de ce groupe plus!



Un bel écran sur Amiga, réalisé par Ombre.



L'impressionnant écran du Nicolas Rougier (célèbre Parachute) et de Patrick Boma, sur ST.



Deux photos extraites de la demo du groupe IEO (trois V8), qui compte 7 écrans, et qui nous a été envoyée dès les premières semaines du concours.



Voilà trois extraits de l'une des meilleures démos que nous ayons reçues sur ST. Elle a été réalisée par le groupe belge TRB, et elle comporte 9 écrans, presque tous accompagnés de musique Soundtrack sur 4 voies!



ATARI ST

AMIGA

IBM

C'est notre privilège et notre plaisir de vous présenter les deux titres suivants d'une toute nouvelle gamme de jeux de qualité supérieure qui vont pouvoir accéder à l'ère de votre futur STX, Commodore Amiga ou IBM PC.

Connaissant leur qualité nous en avons réduit les coûts de la nouvelle gamme de jeux pour 16 bits Encore qui seront prochainement offerts aux moins de 1000 francs par titre, grâce à nos partenariats avec les éditeurs de jeux.

C'est l'expression de la volonté effective et approuvée d'un éditeur de jeux ou d'une simulation authentique de jeu de sport, vous trouvant dans le jeu, dans l'émulation et dans le jeu.

Pour une raison en matière d'émulation de jeu, il est en effet impossible de faire un jeu de 16 bits sur un jeu de 8 bits, par les plus grandes raisons de pure technique, car un tel jeu ne peut pas être exécuté sur un jeu de 8 bits, et il est possible de le faire sur un jeu de 16 bits.

Elite Systems Ltd, Archer House, Archer Road, Huddersfield, West Yorkshire HD1 1PH England.
Commodore Int'l Ltd (UK) 022 743488

SEULS LES JEUX ELITE SONT ASSEZ BONS POUR QU'ON DEMANDE

NEU

**16-Bit
ENCORE**

FF91.20



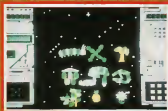
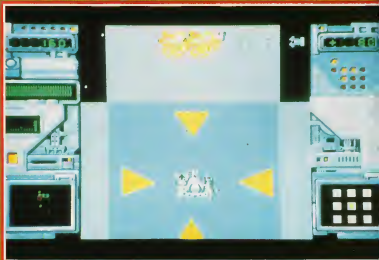
Overlander
© 1988 Elite Systems
International Ltd
Bombjack
© 1988 Elite Systems
International Ltd

Date de parution en Europe

Overlander (ST only)	
Europe	4 £ 90
UK	20 £ 90
Bombjack (ST/Amiga)	
Europe	4 £ 90
UK	20 £ 90

encore

ROTOX





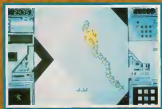
US Gold présente dans les jeux originaux et innovateurs! *Apola II-Melon* et *Knights Of The Crystalion*, c'est au tour de *Robotix*. Ce dernier ne se ressemble en rien à ce qui s'est fait jusqu'à présent, de moins sur le plan de la réalisation avec un tout nouveau procédé imprimé "Le Rotoscope". Commencement à l'habitude où le personnage évolue dans un monde statique, cette fois-ci l'arrière-

cadre bouge autour du joueur, et ce sur 360 degrés. Le jeu dure en 10 et va d'avant.

Dirigeant le dernier modèle des robots ultraperfectionnés destinés à être mis en service très prochainement, vous devez avant tout faire vos preuves en combattant toutes sortes d'ennemis sur dix niveaux. Attention, faire ses preuves signifie vaincre à tout prix! Aucune erreur ne vous est permise, et en cas d'échec vous serez immédiatement mis à la cage tel un animal de feraille. Chaque niveau est composé de plusieurs plates-formes que vous devez parcourir et "nettoyer" des occupants qui s'y trouvent. Seulement voilà, un problème subsiste si certains des plates-formes sont uniquement accessibles (via un système de plaques tournantes ou pivotantes), d'autres sont totalement solidés et, au premier coup d'œil, impossibles à atteindre. En fait, il existe des passages les reliant aux autres, mais ceux-ci ne s'activent qu'une fois qu'une zone (ou plus exactement une plate-forme) de jeu sera totalement vidée d'ennemis. En agissant de la sorte, vous activez peu à peu ces différents passages et vous pourrez vous déplacer sur l'entière surface de jeu. Une fois votre mission terminée, vous passerez automatiquement au niveau suivant.

Les ennemis rencontrés sont nombreux et variés. Vous aurez à combattre des "serpents" de l'espace, des insectes... mais vous devrez aussi détruire des mines ou des torpilles. Au début de la partie, vous n'êtes armé que d'un fusil laser, mais au fil et à mesure de votre progression, vous récolterez des armes supplémentaires, tels un lanceur de grenades explosives, un fil amarré à un câble ou plus intéressant, un jet-pack. Ce dernier vous permettra de vous éléver au-dessus du sol et ainsi d'atteindre une plate-forme encore inaccessible. Le jet-pack est sans aucun doute un élément très important dans le jeu, et la posséder facilite grandement les choses. En effet, même si tous les passages sont activés, certains s'en rendent pas moins très difficiles, voire impossibles à franchir (imaginez deux plaques rectangulaires tournant, venant un axe différent, de manière asymétrique et de vitesse asynchrone! Si, si, ça existe). Au niveau du maintien du personnage, une période d'adaptation est nécessaire. Pour éviter les ira ennemis par exemple, il est parfois nécessaire de se reculer tout en tournant le corps, alors qu'à d'autres moments, une légère rotation du personnage sur lui-même suffit à esquiver les coups.

Au niveau de la réalisation, *ROBUX* intègre les meilleurs, avec tout d'abord une composition polémique, et ensuite une très bonne animation. Mais le point fort du jeu provient surtout des bruitages, sur la version Amiga bien sûr, avec des sons digitaux à partir de la bande sonore du film "La Planète interdite". Côté graphismes, c'est correct, de même pour l'animation. En résumé, un très bon soit avec une mention spéciale pour la version Amiga!



	AM	ST
GRAPHISME	62%	62%
ANIMATION	77%	77%
SON	89%	55%
INTERET	81%	81%
Disponibilité	PACKAGING : -/10	
AM : Disponible	DOC : -/10	
PC : Non annoncé	US GOLD	
ST : Disponible		

EXTASE



Présenté en preview dans le numéro 20 de Génération 4, Extase est maintenant disponible pour nos micros. Je vous rappelle que ce jeu (de chez Cryo, amicalement connu) reprend en grande partie le principe de Brain-Bolter initialement développé pour le logiciel Purple Saturn Day. Avec Extase, le but est simple : donner la vie à une tête d'humanoïde par l'intermédiaire d'un circuit électrique. Ce processus d'éveil se fait en plusieurs étapes (buit au total) représentant chacune un état émotionnel donné et se rapportant à une zone bien précise du cerveau : la vision, la folie, l'amour...

Le jeu peut se jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, et c'est le premier qui arrive à activer la tête de l'humanoïde, pour chaque zone, qui gagne. Chaque niveau est une véritable course contre la montre et un gigantesque jeu de construction. Je m'explique : les charges électriques ne peuvent circuler librement dans le circuit que si celui-ci a été préalablement "nettoyé". Pour ce faire, rien de plus simple, il suffit de déplacer votre curseur sur la totalité du réseau, la couleur de ce dernier passant du bleu au rouge. Le but premier est donc de s'infiltrer dans le circuit afin de procéder à ce nettoyage. Dès cet instant, les difficultés commencent : les "portes d'entrées" ne sont pas constamment ouvertes et vous devrez guetter le moment propice. Deuxième obstacle à la libre circulation des impulsions électriques : les virus. Ils sont générés à chaque fois que vous intervenez sur le circuit. Vous pouvez les détruire en cliquant dessus, mais vous n'en avez pas toujours le temps et une fois dans le circuit, ils se déplacent rapidement et détruisent les fusibles placés ça et là, empêchant par là même les charges électriques de parvenir au cerveau. Pour remédier à cette lacune, il est possible d'activer une usine à fusibles en cliquant tout simplement sur un aigüillage. Ce dernier détournant une partie des charges électriques vers cette usine. Dans les niveaux supérieurs, d'autres éléments viennent accroître la difficulté du jeu. En premier lieu, les interrupteurs : en passant dessus, les virus les forment et bloquent le cheminement des impulsions électriques. À vous de les ouvrir en cliquant (encore une fois) dessus. Ensuite, les doubleurs de charges permettant d'envoyer une impulsion électrique sur deux parties différentes du circuit. Ils sont soumis au même traitement de la part des virus. Sachez qu'il est également possible de gêner son adversaire en lui volant ses fusibles, en lui générant des virus ou en l'empêchant de se déplacer. Voilà pour le principe du jeu !



Amiga ST, PC





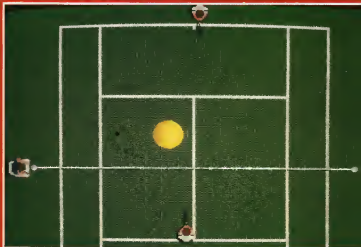
Sur le plan de la réalisation, il s'agit de faire un distinguo entre les différentes versions. Si sur le plan des graphismes, PC, ST et Amiga se valent, il en est tout autrement au niveau de la musique. En effet l'Amiga bénéficie, hormis une superbe présentation incluant les charts bulgares, d'une musique interactive de très haute qualité. Chaque des actions de joueur est associée à un son venant se greffer sur un thème de fond. Le résultat est saisissant, donnant une mélodie toujours parfaitement accordée. Ambiance garantie ! Bien sûr, en mode deux joueurs, la mélodie suivra l'un des deux, évitant ainsi toute cacophonie. Sur ST, c'est déjà nettement moins bon et je ne parlerai pas de la version PC. C'est pourquoi seule la version Amiga Méfiez-vous d'un Geo d'Or.



	AM	PC	ST
GRAPHISME	69%	69%	69%
ANIMATION	72%	72%	72%
SON	93%	35%	56%
INTERET	91%	82%	82%
Disponibilité			
AM : Disponible			
PC : Disponible			
ST : Disponible			
	PACKAGING : 7/10		
	OOC : 7/10		
	VIRGIN LOISIRS		



Cette année 1990 aura vu fleurir bon nombre de logiciels de sport, et le tennis est sans aucun doute le support le plus utilisé, après le football bien sûr (Coupe de Marse oblige), par les éditeurs. Dans ce cas, pas facile de se démarquer des produits de ses concurrents, surtout que Great Courts et encore plus Tennis Cap ont atteint des sommets au niveau de la simulation et de la réalisation. Ce n'est donc pas sur le plan du réalisme qu'il convenait d'attaquer le problème, et les programmeurs de Starbyte l'ont bien compris en nous proposant un logiciel de tennis très orienté arcade, laissant de côté l'aspect simulation. Ils ont avant tout misé sur le "fun" et le résultat est fantastique. The-Break est tout simplement au tennis ce que Kick Off est au football, représentant le jeu, et surtout, le plaisir à l'état pur. Tout d'abord, le court est vu d'en haut laissant apparaître l'entière surface du terrain et les deux joueurs. Voilà qui augmente sensiblement la fiabilité du jeu. Cela vient ensuite du système de jeu, qui marche radicalement avec ce que nous connaissions jusqu'alors. Cette fois-ci, vous ne dirigez plus le joueur (mais si, mais si!), ce dernier se plaçant toujours de la meilleure façon par rapport à la balle. Vous avez tout de même le choix de monter à la volée si vous le souhaitez. Mais votre véritable rôle consiste à vous occuper du timing du joueur. C'est vous qui tenez la raquette et ôciez de moments de la trappe de balle. A cet instant précis, vous contrôlez aussi



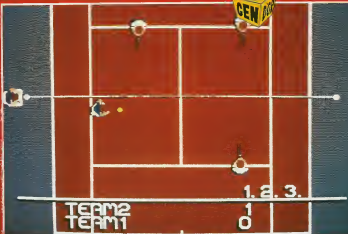
la longueur de la balle. De cette façon, il est possible de réaliser tous les coups du tennis : coup droit long crossé ou court décroisé... de même avec le revers. Petite précision, le lob est également permis.

On retrouve les options habituelles de ce type de logiciel, jeu simple ou en double, avec toutefois quelques nouveautés. En plus de l'entraînement, il est possible de participer aux quatre tournois du grand chelem, au Masters, ainsi qu'à la Coupe Davis. Vous pouvez aussi créer une équipe allant de 2 à 16 joueurs. Si vous vous retrouvez à plusieurs amateurs de Ten-Break, libre à vous de monter de toutes pièces un tournoi, en définissant au préalable le nombre de joueurs dirigés par l'ordinateur et le nombre de joueurs dirigés au joystick (le jeu supportant quatre joueurs simultanément avec un classique doubleur de joystick). Dans ce cas, votre tournoi pourra comporter jusqu'à 45 matchs. Autre élément novateur, le choix de la raquette. Celui-ci intègre la tension du cordage et la superficie du tenn.

La réalisation de Ten-Break est excellente même si les graphismes ne font pas partie des meilleurs réalisés pour ce genre de jeu. Le scrolling est de bonne qualité, alors pour les tournois et l'action très soutenue, ne laissez pas le rapot au joueur. Les changements de côté (hypertrépidé) et l'attente du joueur au service sont souvent l'occasion de se défendre un peu, ne résistez que quelques secondes.

En bref, même si la réalisation est en-deçà de Ocean Courts ou Tennis Cup, Ten-Break est largement plus amusant à jouer et c'est bien là l'essentiel !

	AM	ST
GRAPHISME	39%	39%
ANIMATION	76%	76%
SON	61%	61%
INTERET	92%	92%
Disponibilité	PACKAGING : -/10	
AM : Juin	DOC : -/10	
PC : Non annoncé	OCEAN	
ST : Juin		



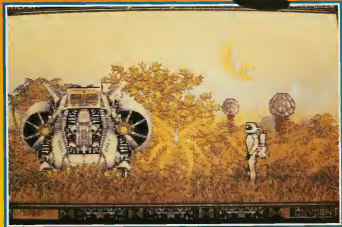
STARBLADE



Tiré de la grande saga des héros de chez Silmarils, Starblade vous transporte en 3001. L'homme a étendu son domaine à d'autres galaxies et compte prospérer encore plus loin. Mais, en cette époque, l'Homme se porte plutôt mal, car une race, les Céphalhydres, en provenance de Cassandra se sont appropriés le système d'Orion. Aie!

De plus ce sont de redoutables conquérants, presque aussi voraces que l'être humain. Le seul moyen d'en venir à bout est de détruire le mal à sa source en liquidant la mère pensante qui est le cerveau des Céphalhydres. Le seul moyen d'arriver jusqu'à elle est de retrouver les cartes magnétiques du professeur Julius Mad Brain qui contiennent les coordonnées de Cassandra, la planète mère des envahisseurs. Mais il faudra aussi renforcer votre capacité psychique afin de résister aux assauts du cerveau mère.

Au niveau équipement, vous êtes hors du besoin, étant donné que vous avez des grenades à votre disposition ainsi qu'une superbe épée laser (la même que Luc Skywalker : blase). Mais votre arme la plus redoutable est en fait votre





vaisseau spatial. Il s'agit plutôt d'un grand complexe volant. De votre poste de pilotage, vous avez accès aux routes et à la salle des machines par deux téléporteurs, le reste du chemin se faisant à pied (environ 40 écrans). Méfions-nous des extrémismes qui font les couleurs du Starblade. L'ordinateur de bord vous rend compte des dégâts et de l'approvisionnement de vos réserves énergétiques ainsi que de votre armement. Vous pouvez aussi rechercher les différentes statistiques des planètes du système, afin d'établir un plan à la fois stratégique et économique. En effet, vous faites aussi du commerce, il faut bien payer le carburant et les diverses réparations du vaisseau. La stratégie commerciale reste toujours la même depuis Etoile : vendre des produits finis dans les unités industrielles et des produits bruts aux planètes en développement. Pour aller d'une planète à une autre, rien de plus simple. Il suffit de la sélectionner sur la carte et d'activer les moteurs, soit en hyperspace, soit à vitesse plus convenable. Sachez qu'en hyperspace, vous avez moins de chances de vous faire attaquer par des vaisseaux céphalopodes, mais en revanche, vous gaspillez plus de carburant. En cas de combat dans l'espace, le tableau de bord se transforme en radar avec une vue en 3D de l'espace. Bien entendu, vous avez puis le soin de baisser vos boucliers. Une fois les ennemis repérés, laissez parler votre canon à protons. Dans l'espace on manœuvre aussi bien des extraterrestres que des champs de mines et d'astéroïdes. Je trouve que ce sont les armes les plus destructrices.

Une fois sur la planète, vous avancez de tableaux en tableaux à la manière de Colorado et de Tangram (mais sans s'écarter). Les combats sont rapides et méritent alors toute attention! C'est ici que vous pouvez vendre et acheter des marchandises, mais aussi vous procurer des armes et des cartes qui vous serviront par la suite.

Starblade est le jeu le plus complet que l'équipe de Silmar

nts ait fait jusqu'à présent. Le jeu est fort bien réalisé tant sur le plan de l'animation que sur le plan des graphismes. C'est sûr, au début du jeu, vous naviguez un peu dans le brouillard, mais dès que vous avez trouvé une piste, ça devient du gâteau. Aller, un petit truc au début, vous allez à combattre un robot plant, n'oubliez pas si vous ne possédez pas de mine AD-62, la vie est si courte... Et si par hasard, vous tombez en rade dans l'espace, lancez un SOS et un vaisseau venant vous remplir le réservoir. Un dernier mot, sur la musique du générique: elle est vraiment géniale, et je l'ai écoutée sur ST, alors imaginez ce que ça doit donner sur Amiga. Maintenant, il ne nous reste plus qu'à attendre le prochain Silmaris: l'Odyssée.

	AM	ST
GRAPHISME	89%	87%
ANIMATION	80%	80%
SON	76%	71%
INTERET	82%	82%
Disponibilité	PACKAGING: 7/10	
AM: Disponible	DOC: 7/10	
PC: Disponible	SILMARIS	
ST: Disponible		

🎮 ARCADE / ACTION

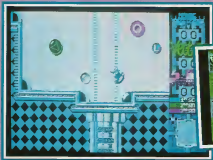
PROJECTYLE



Généraliste, on joue à un bon jeu d'arcade pendant un ou deux mois, et puis un nouveau prend le relai. Mais il y a des exceptions du type de Speedball, Kick Off, des jeux que l'on n'oublie pas et que l'on ressort souvent. De plus ces jeux se jouent avec une fréquence hors du commun. Je me rappelle avoir joué deux journées à Speedball. Et bien, je tiens à remercier Electro-arc Arts pour ce nouveau jeu que le monde de la micro n'est pas prêt d'oublier. J'ai nommé : Projectyle !

L'action se déroule dans le futur. Huit équipes d'affrontement par groupes de trois sur huit terrains différents. Chaque équipe étant avantage lorsqu'elle joue chez elle. Avant de vous parler du déroulement du jeu, laissez-moi dire quelques mots sur les graphismes. Sur ST, on a l'impression de jouer sur de l'Amiga, tellement c'est beau. Certains terrains ont un scrolling multiple qui vous donne une sensation de vertige. Au niveau des musiques (toujours sur ST), elles ont été créées à partir de Minimo et c'est fabuleux, de plus, il y en a vraiment beaucoup et tout ça sans chargement supplémentaire. Bref, revenons au terrain. Il est composé de cinq zones. Dans les trois premières zones (haut, droite, gauche) chaque camp à ses buts, la quatrième (toujours au centre) est le lieu où le jeu démarre à chaque but marqué, et enfin la cinquième zone, appelée Finale, (toujours en bas) est composée de trois zones de buts appartenant aux trois équipes en jeu. Dans chaque zone, il y a un joueur de chaque équipe. Les zones sont reliées entre elles par des couloirs. Le but est de marquer le plus de buts possibles tout en défendant sa zone. Un match se déroule en trois sets temps, chacun divisé en 64 unités de temps (un peu plus long que des secondes). Au moins principal, vous avez accès aux différents man-

ques, au Top Goal Score qui vous indique les meilleurs joueurs (les six équipes mélangées) de la saison, au tableau des meilleures équipes, aux options de chargement et de sauvegarde et à la sélection du type de jeu : League (de 6 à 21 semaines), Sudden Death (tournoi éliminatoire en 9 matchs) et le mode solo (jusqu'à trois joueurs). En mode League ou Sudden Death, il est possible de jouer jusqu'à huit joueurs ce qui permet de superbes tournois en perspective. Et enfin, vous avez un mode Options où tous les éléments du jeu sont personnalisés (je dis bien tout !). Les huit équipes sont The Eldritch Cats (GB), The United (GB), Sledge Hammer (EU), Magic Mirror (USA) mais équipe préférée, Vectors (Arcade game), Jovian Jello Jig-





général (Jupiter), Devils (Hell) et enfin Terminators (Blackout Rhodod). Chaque équipe est composée de huit joueurs potentiels. Avant un match de league, on puise en mode de composition des équipes. Il faut choisir cinq joueurs et déterminer leur zone d'attribution. Ensuite, vous avez 100 points qui vous permettront d'augmenter les compétences de certains joueurs (déjà vous différenciez). Ces critères sont la vitesse, l'accélération, la déglutination, le rebondissement et la masse. Lors des autres matchs si vous voulez augmenter vos compétences, il faudra ramasser des points de valeur lors des rencontres. Une fois votre équipe composée, il est temps d'assister à la rencontre hypermédiatisée, bien arrosée.

La balle est au centre, les joueurs sont sur leurs queues dorsales, prêts à foncer. C'est parti ! Les trois joueurs se retent sur la balle et celle-ci explore initialement toute la victoire du choc. Le coup est à repasser. C'est toi ou moi, les Vectors ont la balle et la dirigent vers la zone des Mince Moins. Chargement de zone (très rapide). Le défenseur des Mince Moins entre en action, juche à un moment-là, l'attaquant des Terminators vient de récolter une pistille Poolock qui vient d'apparître sur le terrain. Tous les autres joueurs sont immobilisés et un chrono décompte neuf secondes. Les Terminators en profitent et marquent. La balle est en offre. Et pendant que les équipes se remettent en place, on assiste au replay de l'action. Et c'est reparti ! De temps en temps, des effets apparaissent sur le terrain, certains s'agissent que sur le joueur, alors que d'autres font de l'effet à tout le monde. On peut augmenter ou diminuer son pouvoir (accélération), son facteur de rebondissement (spring), son aide (équilibre). Il existe aussi des effets spéciaux. Les buts sont soigneusement dans la Frantic Zone, l'immobilisation des autres joueurs, balle imprévisible, la balle s'envole, l'endurance du joueur augmente (ultimement) et on récolte aussi des points pour entraîner son équipe.

Le jeu est tellement violent que parfois les joueurs ne peuvent plus jouer à cause de leur blessure (un peu d'effets). Il faut les remplacer. Lorsque la balle arrive dans la Frantic Zone, tout le monde s'active à la repasser le plus long possible de sa zone de but, car chacun est en danger ici. Pour commander les joueurs, rien de plus simple. Déplacer le joystick dans la direction voulue et pousser le palet avec son joueur. Si celui-ci est loin de sa zone vous voulez décaler un type qui est maître de la balle, il suffit d'appuyer sur "kn" et votre personnage ira se planter la balle de toutes ses forces (avec un angle de 45°).

Entre les matchs de Speedball et de Kick Off, Projectyle est doté de séquences graphiques et d'une animation hyperélastique. Je suis sûr que j'arriverai pas de dire que ce jeu est génial, mais je n'étais jamais gâché contre l'ordinateur jusqu'à présent. Lorsque vous jouez à Projectyle, tout peu arriver (même de gagner une league). Je dois avouer que depuis que je l'ai, j'y joue en moyenne quatre heures par jour. Encore plus qu'un jeu, Projectyle est un état d'esprit. Ça m'honorait qu'Electronic Arts ne nous aient pas un Projectyle II dans un avenir proche. Bonne nuit !



	ST
GRAPHISME	78%
ANIMATION	92%
SON	89%
INTERET	94%

Disponibilité
AM : Juin
PC : Non annoncé
ST : Juin

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
ELECTRONIC ARTS

AVENTURE ANTHEADS



Voici deux nouvelles disquettes venant prolonger la duologie de vie de *It Came From The Desert*, pour ceux qui auraient terminé l'excellent jeu de Cinemaware. L'histoire reprend, 5 ans après les terribles événements qui ont marqué la petite ville de Lizard Breath. Depuis quelques temps, des essais nucléaires dans le désert ont provoqué des événements bien étranges chez les

habitants de la ville, et feront rapidement réapparaître les fourmis géantes.

Certains habitants avouèrent durant leurs discussions qu'ils se sentent malades depuis quelques temps, et vous découvrirez, à votre grand dam, que les fourmis peuvent maintenant prendre possession des personnes, ce qui vous réserve bien des surprises... Enfin, un truand notoire venant de voler un camion de pinsons s'arrêtera en ville, comptant encore plus votre tête!

Côté graphismes, sons et joystick, *Antheads* est exactement comme *It Came From The Desert*, avec 2 phases d'arcade en plus, que je ne peux vous expliquer sans trop révéler le scénario. Mais ce qui est encore mieux, c'est que l'old scénario est bien plus complexe que celui de *It Came From The Desert*, et vous permettra donc de passer plus de temps sur ce jeu tabuleux!

AM

SCENARIO

92%

GRAPHISME

92%

ANIMATION

81%

SON

89%

COMMANDE

90%

NIVEAU

C

INTERET

92%



Disponibilité

AM : En vente

PC : Non annoncé

ST : Non annoncé

PACKAGING : 7/10

DOC : 6/10

CINEMAWARE



They had strapped me down to the bed when Dr. Endorf showed up with his needles. It looked like I was going to join the antheads for a second, when he heard a nurse coming down the hall and left in a hurry.

6888

ATTACK SUB



- Interfaccia grafica in italiano, grafico in 3D realistico
- Premessa avvincente: un nuovo tipo di classe di sottomarino, l'attacco, è in grado di eliminare i sommergibili nemici in pochi minuti
- 10 scenari differenti in cui puoi sconfiggere o essere sconfitto

ELI & ARMA

Box con:
Electronic Arts
16111 S. Bascom Road, San Jose, CA 95128
Tel. 0202-884112

Con questo gioco potrai vivere la guerra sottomarina in modo realistico e avvincente.

EL  CT  N  IC  S

Ultima VI

The False Prophet



cette saga, devenue LA référence en matière de jeux d'aventures interactifs sur micro.

De Ultima I ... à nos jours

Ultima VI se déroule dans le monde de Britannia, un royaume médiéval, peuplé d'humains, mais aussi de monstres en tous genres.

Au cours des trois premiers épisodes, vous vous êtes opposés à Mondain et à sa disciple, Menes, de puissants sorciers, combattant leurs séides de trolls, de goblins, d'ogres, de morts vivants et de dragons... Dans Ultima IV vous étiez parti en mission sacrée, retrouver Le Codex, le livre de l'Ultime Sagesse. Il vous avait fallu développer pour cela 8 qualités essentielles (humilité, spiritualité, vitalité, force, honneur, esprit de sacrifice et de justice, humilité, compassion) pour devenir l'Avatar, l'ultime héros, seul capable de réunir cette quête. Ultima V vous a opposé à Blackthorn et aux 3 Shadowlands, pour retrouver votre roi bien-aimé, Lord British et le rétablir sur son trône.

Ultima VI vous replonge au royaume de Britannia, pour garantir une nouvelle menace. En effet, votre roi vous convoque d'urgence pour combattre des créatures démoniaques, les gargouilles. Dès votre arrivée en Britannia, vous êtes attaqué et lors du combat, vous entrez en possession d'un livre qui sera à la base de votre aventure.

Au commencement...

La présentation du jeu commence avec une scène animée, extraordinaire pour ceux qui possèdent une carte couleur VGA (car en 256 couleurs) et superbe pour les autres.

Un menu vous offre alors plusieurs choix. Vous pouvez ainsi transférer votre personnage de Ultima IV ou de Ultima V, ou en créer un nouveau. Si vous faites ce dernier choix, vous pénétrez alors dans une routine de baléisme (nouvelle scène animée). Là, une femme vous pose un certain nombre de questions, pour tester votre personnalité et définir ainsi vos caractéristiques (force, destinée, intelligence, points de magie...). Ensuite, vous pouvez choisir la dernière option, "partir à l'aventure", qui restitue la dernière partie sauvegardée, et vous plonge à nouveau dans le monde fabuleux de Britannia.



Initiation à Ultima...

Pour ceux qui ne connaissent pas Ultima, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'aventure interactif. Vous y dirigez de 1 à 8 personnages, dans un monde fantastique. Chacun des personnages possède son propre nom et des compétences qui le différencient des autres (plus ou moins fort, rapide, intelligent, résistant...). Chacun de vos personnages peut effectuer diverses actions comme combattre un monstre ou parler à quelqu'un. Il faut combiner toutes ces actions pour survivre dans ce monde et remplir votre mission. Discuter avec les gens est essentiel. Vous obtenez ainsi renseignements, amicaux, foudroyants en tous genres et nourriture.



En plus, les diversas personnes à qui vous vous adressez vous posent parfois des questions et vous proposent des missions. D'autre part, dans l'Avatar, le héros national, nombreux sont les gens qui vous connaissent déjà. En outre, depuis votre dernière aventure, vous retrouverez des amis à des postes hauts placés (maire d'une ville, ferguson, barde, etc.) et lors de certaines discussions, les membres de votre groupe n'hésitent pas à intervenir, pour parler eux-mêmes avec ces personnes.

Tout cela donne une atmosphère réaliste et prenante, les gens ayant continué à vivre et à évoluer depuis votre dernière aventure. Il en est de même pour Britannia. Les villes se sont développées, des routes, un musée, une librairie, des ports ont été construits. Un monde vivant et plein de surprise, pour une histoire assez complexe et pleine de rebondissements.

Le monde

Comme auparavant, vous pouvez traverser villes, plaines, monts et déserts, et surtout pénétrer à l'intérieur des bâtiments, des caves et des donjons. Dans ces lieux et dans quelques édifices, vous pouvez tomber sur un passage secret (une très haute imperfection du mur vous indique sa localisation), synonyme de richesses, de monstres et de pièges.

Le monde est très, très vaste, d'autant plus que vous n'avez d'être amené à franchir les limites de Britannia et à visiter celles des géogéants.

Vous pouvez à l'occasion utiliser des bateaux (surques ou navires de guerre) sur l'eau et des chevaux sur terre. Certains endroits sont accessibles et importants, nécessitant l'utilisation d'une montgolfière. Cette fois-ci, il faut la construire (ce qui va vous donner quelques missions à accomplir). Il faut trouver quelqu'un capable de tisser la toile du ballon, trouver aussi de quoi pour le faire, trouver les plans de la nacelle...



Les objets

Vous allez trouver de très nombreux objets. Certains sont carrément magiques, d'autres qui semblent inutiles mais se révèlent indispensables. Vous pouvez prendre la plupart des objets, du moment que vous n'êtes pas trop chargé. La plupart des meubles, plantes et objets de décoration peuvent

être déplacés. Des fois, vous pouvez trouver sous l'un de ces objets ou derrière, un autre objet ou un passage secret. Vous pouvez même faire du commerce, achetant à bas prix à un marchand, pour revendre plus cher à un autre.

Et la magie...

La magie est à peu près la même, avec ses 80 sorts différents. Vous devez pour apprendre un sort, trouver quelqu'un qui puisse vous l'enseigner (chaque magicien ne connaît que quelques sorts), trouver ou posséder un livre de sort, acheter le sort en question et enfin posséder les bons ingrédients (vous pouvez les acheter ou les trouver dans certains donjons). La magie est ainsi présente dans divers objets (poisons, anneaux, armes, armures, baguette de sort...) et quelques endroits et monstres.



Ultima VI, une prouesse technique

Les principales améliorations proviennent des graphismes qui sont enfin à la hauteur de l'intérêt du jeu. L'animation de la carte VGA couleur est un événement à lui tout seul. Les graphismes sont merveilleux, avec des décors fins et colorés, des sprites détaillés et toujours animés. Ceux qui possèdent un écran couleur VGA peuvent enfin bénéficier des 256 couleurs officielles officiellement.

De même, si vous possédez un synthétiseur ou un écran

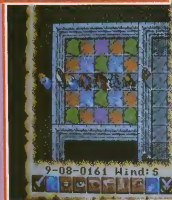


deux sources MIDI, vous pouvez configurer le jeu en MIDI, les musiques étant prévues pour cela. Vous obtenez alors des sons d'une qualité superbe. Il est bien sûr possible de jouer au clavier, mais c'est un peu moins prenant qu'avec la souris.

Le système de jeu est parfait, fiable, plaisant et péni- que. Il est à noter que la documentation est un peu sobre au vu des possibilités du jeu, et les débutants n'auront d'autre recours que de trouver une aide de jeu ou une solution de Ultima V ou IV, pour bien assimiler l'utilisation du jeu.

En conclusion...

Rarement je m'ai pris autant de plaisir à jouer à un jeu. J'avais adoré les deux précédents épisodes, et celui-ci leur est nettement supérieur, tant techniquement que du point de vue de l'atmosphère et du scénario. Une superbe réalisation qui va m'occuper durant tout l'été. L'événement de ce milieu d'année sur PC, un achat indispensable, pour pos- que vous maîtrisez l'anglais.



	PC
SCENARIO	95%
GRAPHISME	87%
ANIMATION	85%
SON	60%
COMMANDE	91%
NIVEAU	A
INTERET	97%
Disponibilité	
AM : Novembre	PACKAGING : 10/10
PC (H, G, E, V, M, T) : En vente	DOC : 9/10
ST : Novembre	ORIGIN



HERE WITH THE CLUES



Heureuse initiative que celle de la société CRL ! Certes, demander au joueur d'incarner un détective dans une affaire de meurtre n'est pas nouveau dans le fond. Mais c'est bien dans la forme que ce logiciel diffère ! En effet, cette fois-ci l'ordinateur sert uniquement de support à l'intrigue, dont tous les éléments ont été digitalisés.

En fait, tout se passe comme si le joueur se retrouvait devant son bureau, possédant tous les éléments du dossier. A lui de trouver le coupable en examinant scrupuleusement les rapports de ses assistants et les différentes pièces à conviction en procédant par élimination.

En fait, l'histoire de ce meurtre est simple. Lors d'une soirée au célèbre bar Milky Way, le banquier, Serge Orléoff est retrouvé mort, abattu de deux balles dans le dos. Cette affaire, qui aurait pu n'être qu'un banal fait divers, cache en vérité un complexe réseau de terroristes. En effet le Milky Way servait de lieu de rencontre pour différents membres de l'IRA (l'armée secrète irlandaise). Le soir du meurtre, une réunion devait avoir lieu, réunion connue de la police anglaise. Cette dernière avait d'ailleurs prévu une intervention. Malheureusement, quelques minutes avant d'entrer dans le bar, les policiers (civils) en faction près de l'établissement eurent la désagréable surprise de voir la clientèle sortir précipitamment. En entrant dans celui-ci pour se rendre compte de la situation, ils trouvèrent le corps inanimé de Serge Orléoff. C'est à cet instant que votre enquête commence !

La réalisation du soft est correcte avec de très nombreuses images digitalisées (toutes en noir et blanc) mais comme déjà cité précédemment, dans ce logiciel, l'ordinateur sert simplement de support et cet aspect passe au second plan. Idée intéressante, si vous pensez avoir résolu cette intrigue, écrire à CRL. Si votre raisonnement est exact, ils vous le feront savoir et vous recevrez un prix, s'il est faux ou incomplet, une disquette contenant des informations supplémentaires et expliquant complètement l'histoire vous sera envoyée. Pour tous les fans d'Agatha Christie !



	AM
SCENARIO	92%
GRAPHISME	45%
ANIMATION	-
SON	78%
COMMANDE	86%
NIVEAU	A
INTERET	76%
Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : En vente	DOC : -/10
PC : Non prévu	CRL
ST : Non prévu	

THRIANE

• ATARI ST, STE
Coolice et
Mouschro

• AMIGA

• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.00.04.40

Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télax : 631748 F



AVENTURE



Après Les Voyageurs du temps, voici enfin le deuxième jeu d'aventure de la gamme Delphine Cinématique. Plus complet, plus complexe, plus beau et plus prenant, il devrait connaître un succès encore plus important que Les Voyageurs du temps...

De la science-fiction à l'espionnage

Opération Stealth s'inscrit totalement dans la lignée des James Bond, et son personnage, John Glames, lui ressemble d'ailleurs étrangement... Clin d'œil au héros de Ian Fleming, il se présente toujours en disant "Mon nom est Glames, John Glames". On y retrouve également les nombreux moyens de locomotion de ce type de film: avions, tanks, scooters des mers, sous-marins, hélicoptère, jets...



Le Stealth, avion supersophistiqué vient d'être dérobé aux Américains, et étant le meilleur agent de la CIA, vous vous en chargez. Votre enquête vous mène au Santa Paragua, pays d'Amérique du Sud typique (le soleil, la plage, la drogue, la gauchisme...), dirigé par un dictateur étrange. Ce dernier, au moment de son élection, était le plus sympathique des hommes. Une fois élu, il devient un véritable tyran et tue toute sa famille ! La CIA soupçonne le dictateur d'être derrière cette affaire, mais pense également que le KGB n'y est pas pour rien. Il sera d'ailleurs



difficile de tirer tout cela au clair avant la moitié du jeu, car agents du KGB et tactes professionnels du dictateur se succèdent à un rythme infernal ! Au bout du compte, vous



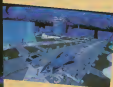
découvrirez une organisation terroriste internationale, le Spyder, qui, comme son nom l'indique, s'étend à travers le monde. Ajoutez à ceci que la fille du dictateur, seule personne de sa famille encore en vie, essaye de vous tuer, et qu'une tierce personne se fait passer pour vous, et voilà qui brouille bien les pistes. Heureusement, pour vous aider, vous disposez d'un grand nombre de gadgets.

Ah les gadgets !

Partie intégrante de la panoplie de l'agent secret, les gadgets ont une importance primordiale dans le jeu, de nombreuses scènes ne pouvant être passées qu'avec leur aide. Cela va de la mallette à fond secret au stylo cracheur



d'acide, en passant par le rasoir microphone, le bracelet gonflable, le falsificateur de passeport, la montre-travail et j'en oublie... Leur utilisation n'est pas toujours des plus aisées, mais se révèle toujours étonnante.



Un système amélioré

Rappelons, pour les rares personnes qui ne connaissent pas le système de jeu des Voyageurs du temps, que vous dirigez votre personnage à la souris, dans un décor en 3D (votre personnage passe derrière certains objets, peut les contourner, etc.). En cliquant sur le bouton droit de la souris, un menu apparaît avec les verbes permettant d'accomplir une action. "Examiner" décrit quelque'un ou quel-



allumer, pousser, etc.). "Utiliser" permet d'employer un objet sur un objet ou sur une personne, "lancer" donne la liste des objets dont vous disposez, et enfin, "Parler" permet de discuter avec les personnages que l'on rencontre. C'est donc un système particulièrement simple, et qui ne limite en rien les actions accomplissables. Par rapport aux Voyageurs du temps, Secret Défense possède un système de jeu bien meilleur. Tout d'abord, les petits objets, représentés par un pixel à l'écran ont totalement disparu. Dans Secret Défense, ils sont présentés en gros dans un encart ou sur un bord de l'écran, histoire que vous

ne les ratiez pas. Ensuite, vous n'avez plus à être à côté d'un objet pour l'examiner ou l'actionner, le personnage s'en rapproche tout seul dès que l'action est demandée. Mais la modification la plus importante est, qu'il est désormais possible d'actionner, d'examiner ou d'utiliser les objets que l'on porte sur soi! Ça n'a l'air de rien, mais cela permet d'accomplir des actions plus complexes, et de rendre le jeu un peu plus difficile.

Le jeu

Secret Défense est plus long et plus complexe que les Voyageurs du temps. Il faut dire que ce dernier tenait sur deux disquettes, simple face, sur ST, alors que l'on en est maintenant à trois disquettes, double face, pour Secret Défense! Autant dire qu'il y a vraiment bien plus de cho-



sus. Le scénario est moins linéaire que dans Les Voyageurs du temps, ce qui fait que vous pouvez vous balader à un endroit et, si vous y êtes bloqué, vous pouvez retourner en un autre lieu pour continuer votre enquête. Le scénario est également plus complexe, et il faut dire un bon bout de temps avant que vous ne compreniez tout ce qui se passe autour de la disparition du Sierlith. Les personnages rencontrés dans le jeu ont des caractères forts, dus en partie au graphisme particulièrement dynamique du jeu.

Les scènes d'arcade

Tout le monde se souvient, dans Les Voyageurs du temps, de la phase d'arcade où il fallait éliminer les troupes Crip-bots. Eh bien, Secret Défense comporte plus de ces petites scènes d'arcade qui viennent défier le joueur, et lui changer un peu les idées.



Ça commence par une épreuve de plongée, où vous devez sortir d'une grotte en nageant sous l'eau et en remontant au bon moment afin de récupérer votre souffle.

Dans une ambiance, vous devrez traverser un labyrinthe sur plusieurs niveaux. À chaque niveau, vous devez trouver une clé, puis attendre la sortie, en évitant les nombreux

Graphismes et animations

On retrouve le style de Michèle Boqué, déjà à l'origine des graphismes d'Ivmbod et de Beach-Volley, ce qui donne au jeu un ton très proche du dessin animé. Mais le style d'Imagines (qui a également travaillé sur Rank d'Ubi Soft)



gardes qui sepostent les couloirs. Fort heureusement, vous avez la possibilité de faire tourner certaines parois pour modifier le parcours du labyrinthe et surtout, se débarrasser des gardes!

Plus tard, vous participerez à une course-poursuite en scooter des mers. Attention, c'est une épreuve vraiment très difficile, et qui demande beaucoup d'entraînement!



Enfin vous aurez une nouvelle phase de labyrinthe, mais avec une vraie limite à votre caténaire proche, histoire de compliquer la chose!



est également impressionnant, donnant au jeu un look propre. Mais il y a surtout beaucoup plus d'animations que dans Les Voyages du temps, puisqu'on voit le héros grimper les escaliers, nager, s'essuyer, creuser, ce qui n'était pas le cas dans Les Voyages! À noter également la présentation, longue et délicate (tout comme la scène finale du jeu), sur laquelle Emmanuel Lecoq (graphiste de Castle Warrior) a participé. Au total, en a droit à des images somptueuses où les animations sont parfaitement intégrées.



Enfin midi!

Cité sans, Secret Défense est encore plus fou que Les Voyageurs du temps. On retrouve des musiques d'enfer, des bruitages excellents, mais la grosse nouveauté vient du fait que les musiques sont Midi, et sont donc encore plus belles si vous possédez un synthétiseur. Quoi qu'il en soit, c'est sans aucun doute ce qui se fait de mieux en matière de musique et bruitage, et autant être que l'ambiance du jeu en bénéficie largement!

Un jeu parfait?

C'est la question que l'on peut se poser. Avec des graphismes d'acier, une musique et des bruitages démentés, un système de jeu ayant fait ses preuves et déjà amélioré, plus un scénario qui tient la route, on peut se demander ce qui pourrait se faire de mieux. Chez Delphine, on prévoit une

option d'aide incorporée au logiciel pour le futur, ainsi qu'un système de dialogue plus complet. En attendant, Secret Défense comblera les amateurs de jeu d'aventure, aussi bien débutants que confirmés, qui entreront avec délice dans les aventures de John Glancey.



	ST
SCENARIO	94%
GRAPHISME	95%
ANIMATION	90%
SON	92%
COMMANDE	95%
NIVEAU	C
INTERET	97%
<div> <div>Disponibilité</div> <div>AM : Début juin</div> <div>PC : Non annoncé</div> <div>ST : Début juin</div> </div> <div> <div>PACKAGING : -/10</div> <div>DOC : 8/10</div> <div>DELPHINE</div> </div>	



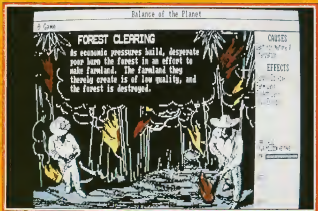
BALANCE OF THE PLANET



Après les deux versions de "Balance of Power", où vous deviez gérer la politique mondiale sur notre planète, voici "Balance of the Planet", un logiciel qui va vous permettre de gérer l'écologie de la Terre. Vous pouvez en effet agir sur une trentaine de paramètres principaux, chacun de ceux-ci agissant à son tour sur des dizaines de facteurs internes ou externes. Vous pouvez d'un côté augmenter ou baisser des taxes (sur le logement, sur les hydrocarbures, sur la production industrielle, sur la production de viande...) et de l'autre, modifier votre budget de recherche (sur l'énergie solaire, nucléaire et hydro-électrique...) ou pour le développement ou encore pour les centres de recyclage... Chacun de vos choix vous place sur une page écran vous expliquant en quel sens les paramètres. Vous avez alors accès à des renseignements sur les autres facteurs qui seront modifiés et qui en dépendent. Ceci vous permet de voir globalement l'interaction entre tous les facteurs. Je qualifierai ce logiciel d'excellent jeu éducatif pour adulte, avec des explications assez intéressantes sur chaque paramètre. Si vous augmentez la taxe sur les pesticides par exemple, cela va entraîner d'un côté la baisse de certaines pollutions (de l'air, de l'eau). Par contre, cela va diminuer la production de citrines et par conséquent augmenter la famine. Le niveau de vie va baisser... Bref, toute une série de réactions sont à prévoir et il est même possible de voir

des formules "mathématiques", qui servent à calculer tel ou tel facteur. Les graphismes sont vraiment laids, et le système de jeu est consistant d'une suite de menus, heureusement gérés à la souris. Une bonne simulation écologique.

PC	
GRAPHISME	40%
ANIMATION	-
SON	-
COMMANDE	78%
NIVEAU	A
INTERET	69%
Disponibilité	
AM : Non annoncé	PACKAGING : 7/10
PC (C, E, V): Jam	DOC : 7/10
ST : Non annoncé	ACCOLADE



VOTRE LUTTE... GIGANTESQUE, VOTRE PUISSANCE... GARGANTUESQUE, VOTRE LUTTE... GENOCIDE !!!

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ FAIT
FACE A LA HORDE D'ETRANGERS

X-OT LES
CENTAINES
ITALIENS, VOUS
SEREZ PEUT-ETRE
PRÊT A CONFRONTER LES
ANGOUSES ET LES
CAUCHEMARS EN
TOUT GENRE !

Distribué par
UBISOFT

1, rue Félix Eboué
94021 CRETEIL
(16) 1.48.90.99.00

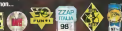
TURRICAN



Le légendaire raconte l'histoire du redoutable MOROUL, aux trois têtes et de son pouvoir sur les ténébreux cauchemars, anges et angousses. Elle raconte également sa mort. Mais le diable est de retour pour assombrir l'existence de l'homme et faire régner le terreur... MOROUL est de retour ! Vous êtes le seul à pouvoir le surpasser, vous êtes le seul à avoir assez de courage et de force pour combattre ce démon...

• 12 niveaux, une plus de 1000 décors • 10 systèmes d'armes de haute technologie (explosifs/électro à haute tension, etc) • scrolling multiple (vertical) (CMV 64-8 directions) à 50 images par seconde • innombrables bonus et niveaux supplémentaires (chambres secrètes, niveaux obscurs, système de plusieurs) • effets spéciaux impressionnants (explosions, tempêtes, pluie...) • 50 différents personnages • liste de scores jusqu'à 20 différents, liste de musique (version Amiga) • jusqu'à 50 différents sons.

Rainbow Arts



"Turrican", et ses suites : Les graphismes sont très bons, l'ambiance est excellente, les jeux sont de très bonne qualité, les personnages sont très amusants.

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ET
CASSETTE ET MICRO-CD ROM
ET DISQUETTE 3.5" 100% 100% 100%



L'ULTIME SHOOT'EM UP FUTURISTIQUE



REFLEXION

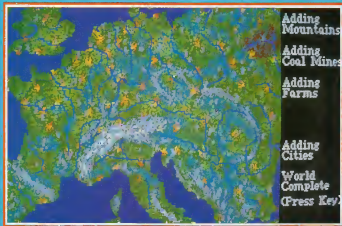


Passionnés des jeux de stratégie et de gestion économique, Microprose s'est encore penché sur votre cas pour éditer un logiciel qui risque de faire beaucoup d'adeptes, au vu du formidable succès de *Sim City*.

Railroad Tycoon est une simulation très complexe d'une société de chemin de fer. Vous en êtes le directeur et devez au fil des années vous développer pour acquérir le monopole du transport ferroviaire.

Aux débuts du chemin de fer...

Ce jeu commence au tout début de l'épopée du chemin de fer, soit 1828 pour l'Angleterre, 1930 pour l'Europe, 1866 pour l'Ouest Américain et 1828 pour le Nord-Est des USA. Côté réalisme, rien n'a été oublié puisque fleuves, montagnes, forêts et villes sont représentés exactement tels qu'ils étaient à l'époque. Les villes sont en fait peu développées et il ne faudra qu'à vos installations ferroviaires de permettre le développement des diverses zones industrielles. De même au niveau technologique et économique, vous retrouverez les problèmes de l'époque, avec les locomotives



à vapeur, les crises économiques, et les guerres. Au fur et à mesure des années, tout cela changera. De nouvelles locomotives seront créées, allant plus vite pour moins cher. Les productions des villes aussi évolueront, des biens essentiellement agricoles au début, puis vos trains transporteront de plus en plus de produits manufacturés, chimiques, etc. D'autres sociétés ferroviaires se créeront, devenant de sérieuses rivales ou des filiales de votre compagnie.

Au début du jeu...

Après avoir choisi la région, vous devez choisir le niveau de difficulté, et seulement alors commencerez-vous à jouer. Vous êtes en possession d'une certaine somme d'argent et de 100% des actions de la compagnie au départ. Vous devez d'abord construire une station, si possible près d'une ville naissante. Ensuite, vous construisez votre première



vous est limité au début, mais au cours des décennies, de nouvelles machines vous seront proposées.

Les marchandises et passagers transportés vous rapporteront de l'argent. Vous pouvez alors le réinvestir, soit pour entretenir votre matériel et le réactualiser, soit pour développer votre empire, soit pour spéculer en Bourse.

De même, vous devez payer pour entretenir vos lignes et vos trains. Vous pouvez aussi développer vous-même des zones industrielles et construire des usines.

Le jeu dans son ensemble...

Outre construire différentes lignes, vous avez accès à de très nombreux autres menus et options. Il y a tout d'abord toutes les options concernant la configuration du jeu (pause, vitesse variable du jeu, sauvegarde et bien d'autres). Il y a aussi les différents niveaux de cartes (échelles variables), permettant de voir une région particulière ou tout le pays. De même il y a les cartes stratégiques, où seuls les éléments d'ordre économique apparaissent (lignes ferroviaires, centres industriels, mines de charbon, puits de pétrole...). Ces cartes sont d'une importance cruciale, et



ligne et une deuxième station à l'autre bout. Il faut ensuite mettre en chantier le train qui parcourra cette ligne. Vous devez acheter la locomotive, puis définir le type des wagons qui y sont attachés. Il y a en tout plus d'une vingtaine de wagons différents (passager, postal, produits chimiques, pétrole, charbon, produits fins, coton, bétail...) et suivant la demande sur la ligne en question, vous devez utiliser les wagons correspondants. Le choix des locomoti-

ves est limité au début, mais au cours des décennies, de nouvelles machines vous seront proposées.

En plus, vous devez gérer vos finances. Vous pouvez vendre vos actions ou acheter celles d'une compagnie concurrente. Vous retrouvez alors tous les phénomènes de spéculation boursière. De même, vous pouvez contracter un crédit, avec des intérêts plus ou moins élevés.

Le système de jeu

Le système de jeu est comparable à celui de Sim City. Vous pouvez jouer à l'aide du clavier ou en combinant clavier et souris. Une bonne partie de l'écran est occupée par une carte régionale. En cliquant sur ses divers éléments, vous obtenez des renseignements. Si vous cliquez sur un élément topographique (plaine, montagne, forêt, rivière) ou



sur une région agricole (terre), vous obtenez le prix de la parcelle de terrain et son type. Une option permet aussi de voir la dénivelation de terrain (cote de niveau), pour que vous puissiez choisir des zones peu élevées (cela revient moins cher). Si vous cliquez sur un élément économique (mines, villes, usines, ports, puits de pétrole, etc.), vous obtenez les mêmes renseignements avec en plus un bilan de ce que produit cette zone (charbon, pétrole, produits manufacturés...) et de ce dont elle a besoin (coton, charbon, passagers...). En examinant ainsi les zones proches de vos gares, vous savez quels types de wagon il faut utiliser en importation et en exportation. Vous pouvez ainsi optimiser votre système ferroviaire.

Pour construire une ligne ferroviaire, vous devez utiliser le clavier numérique, chaque touche correspondant à une



direction. Si vous passez sur une rivière, vous devez écharpenter un pont (en bois, en pierre ou en métal) et en montagne, vous pouvez creuser un tunnel.

En cliquant sur une gare, vous obtenez la description de celle-ci avec les marchandises qui y sont en attente d'embarquement et les marchandises qui sont nécessaires en ville.



En cliquant sur un train, vous obtenez sa description technique (locomotive, wagons, vitesse, marchandises à bord...) et ainsi son trajet. A chaque arrêt, vous pouvez modifier les wagons qui sont utilisés (pour répondre ponctuellement à la demande).



Les menus

En haut de l'écran, quelques menus déroulants permettent d'accéder à toutes les autres options. A noter le menu "rapports", qui vous donne des renseignements sur vos agissements, votre efficacité, sur l'histoire...



Graphismes...

S'ils ne sont pas extraordinaires, les graphismes sont cependant sympathiques, avec quelques animations et une représentation du terrain très claire. La souris permet de sélectionner la plupart des options et le système de jeu est relativement simple et surtout très pratique.



Un intérêt complexe

Très complet, ce logiciel offre beaucoup plus de possibilités que Sim City. Là aussi, vous pouvez avoir quelques problèmes (collisions, concurrents déloyaux...), qui viennent pimenter le jeu. Cependant, en plus de la construction pure et simple (c'est presque), vous avez tout le côté gestion du capital et surtout gestion de vos trains. Heureusement, la documentation est à l'image du jeu, bien faite, claire et pratique. Une superbe réalisation pour un jeu passionnant, demandant stratégie, réflexion et intelligence. Le "must" du genre.

	PC
GRAPHISME	65%
ANIMATION	60%
SON	-
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	96%
Disponibilité	
AM : Non prévu	PACKAGING : 9/10
PC (C-E-V-M) : En vente	DOC : 9/10
ST : Non prévu	MICROPROSE

FIREKING



Avant de parler du jeu en lui-même, je tiens tout particulièrement à parler de sa présentation. Graphiquement, c'est à l'image d'un jeu, moyen. Par contre, pour une fois, la musique est formidable sur PC. Non, non, je ne plaisante pas ! La digitalisation est très bien faite et c'est un plaisir pour les oreilles que d'écouter cette présentation sur PC. Pour ce revenir au jeu, il ressemble par bien des côtés au jeu Sonorian, tout d'abord dans notre dernier numéro. Il s'agit en effet d'un jeu d'aventure, l'arcade primant énormément sur le scénario. Après avoir sélectionné votre personnage parmi les six proposés au début du jeu, vous partez à l'aventure, dans un monde médiéval, peuplé de farfelus, sorciers et monstres en tous genres. Se jouant entièrement au clavier ou au joystick, le jeu est très maniable, grâce à un système de jeu très simple. En plus des déplacements, vous pouvez en effet tout (à vous de trouver une arme puissante), ou bien utiliser un objet, c'est tout. En touchant un personnage à l'écran ou certains objets, d'autres possibilités vous seront offertes (discuter, acheter, lire, répondre à une énigme, prendre un objet...). La simplicité du jeu et de sa gestion, font énormément penser à des jeux tels que Super-Wonderboy ou bien Son Son. Il est sûr comme de jeu Nac, sauf que le terrain est vu du dessus. Les graphismes sont eux aussi très simples et c'est dommage, car avec de meilleurs graphismes, ce logiciel aurait pu devenir un bon jeu. Son grand intérêt réside que l'on peut y jouer à deux en même

temps, chacun dirigeant un personnage. Les deux joueurs se déplacent dans la même direction, la stabilité devant alors critiquer. En résumé, un jeu agréable, facile, accessible à tous, pour peu que vous ayez des notions d'anglais.

	PC
SCENARIO	78%
GRAPHISME	40%
ANIMATION	59%
SON	68%
COMMANDE	70%
NIVEAU	B
INTERET	64%
Disponibilité	
AM : Non annoncé	PACKAGING : 7/10
PC (C,E,V) : Jam	DOC : 7/10
ST : Non annoncé	\$\$\$



DÉTRUISEZ OU SOYEZ DÉTRUIT.

The Venus logo, featuring the word "VENUS" in a stylized, red, outlined font with a metallic sheen.

THE FLYTRAP

Dans un coin... et sans bruit, vous effroyez des
foies - insectes inévitables, à travers 50
mètres et 10 minutes d'effort. Votre
survie dépend de votre capacité à
maîtriser les commandes d'une
supermouche et de l'habileté
avec laquelle vous utilisez
toute une gamme de
super armes et
hypes.

DISPONIBLE SUR
CBM AMIGA ET
ATARI ST

HENRI - 1281 843
 210 DE MOULINIERE PARIS
 CHASSIN 1001 21
 SANDRE 1002 21
 11-03-00-00

NUCLEAR WAR



Un jeu à l'humour sans noir que dévastateur sur la guerre atomique peut-il exister? Après avoir joué à Nuclear War, il n'y a plus de doute!

Après une introduction catégorique, vous devez choisir le nombre de joueurs (1 à 4), et chaque joueur choisit un leader (Ayatollah Khomeini, Ronald Reagan, Jimmy Carter...).

L'ordinateur complète les équipes avec ses propres leaders afin de toujours avoir quatre participants. Les hostilités peuvent alors commencer.

Chaque leader doit, à son tour de jeu, déterminer l'action qu'il veut faire. Il peut développer l'industrie de son pays, ce qui permet d'avoir de plus grosses villes, donc d'utiliser la population, et surtout de construire des avions, armes, missiles et autres engins dévastateurs. Il est également possible de faire de la propagande radio dans un pays ennemi, afin de faire venir de la population du pays en question jusqu'à votre. Avoir beaucoup d'habitants est un point essentiel de la stratégie de Nuclear War, car pour résister aux attaques nucléaires, il faut avoir le plus de monde possible!

Il est donc possible de lancer des raids aériens sur les villes ennemies, voire de lancer des ogives nucléaires. Pour éviter de s'en prendre deux fois plus en retour, il est conseillé de construire auparavant un système de défense, ce qui permettra peut-être de déjouer les missiles ennemis de leur cible.

Bref, Nuclear War est un wargame simple d'attraction, au thème facile d'accès et donc bon pour les débutants en la matière.

Graphiquement, Nuclear War est particulièrement réussi, avec des graphismes colorés et des animations de tous les côtés. Le jeu n'est pas mal non plus au niveau du son, mais ce qui est remarquable, c'est qu'il s'agit du premier wargame drôle, où le score se compte en millions de morts!



TESTS PC ENGINE

PSYCHO CHASER

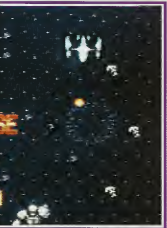
NAXAT SOFT 1 joueur



Dans Psycho Chaser, vous incarnez un robot qui doit éliminer des ennemis venant à sa rencontre. En fait, si vous remplacez le robot par un vaisseau, vous obtenez alors un shoot'em up traditionnel du genre R-Type ou Gunhed. Le scrolling est comme d'habitude parfait et le jeu est très agréable. L'idée de prendre un robot est assez originale, mais le jeu reste connu et archaïque. Comme toujours, il plait aux passionnés du genre, mais je lui préfère Gunhed.

J'ai oublié de vous dire que comme habituellement, des bonus vous permettent d'augmenter votre armement. Étonnant non ?

INTERET: 60%



1000

SPLATTER HOUSE

NAMCO 1 joueur



Vous jouez ici le rôle d'un méchant qui doit lutter contre de plus méchants encore. Largement inspiré de Vendredi 13, le héros est un grand colosse avec un masque sur la figure. Les arts martiaux n'ont pour lui aucun secret et il devra se débarrasser de toutes sortes d'ennemis ghastiques et répugnants, grâce à ses poings et à ses pieds. Toutefois, si en chemin Jason trouve des armes, il pourra toujours les employer afin de les utiliser contre ses ennemis. Ses ennemis, parlons-en : des zombies tout droit sortis de la nuit des morts vivants, des cadavres qui versent un liquide acide fusant des trous que Jason devra sauter, des monstres ayant subi des mutations génétiques. Si notre héros réussit à éliminer toute cette racaille qui en-

combre son chemin, il se retrouvera alors dans une pièce, où les meubles et les accessoires qui la composent prendront vie et l'attaqueront. Certains passages sont remplis de lames qui tombent sur le sol, et Jason devra faire preuve de sang-froid pour les traverser sans se faire toucher.

Graphiquement, ce jeu est très bien fait et les créatures sont répugnantes à souhait. Les armes sont très diversifiées, et vont du morceau de bois au fusil à pompe, en passant par les cailloux que vous pouvez lancer sur les ennemis. Les ennemis eux aussi sont très diversifiés, et ils ont vraiment de sales têtes, tout au moins quand ils ont des têtes, car le premier gros ennemi, lui, a un sac au-dessous du cou et vous attaque à l'aide d'une tronçonneuse. Un jeu amusant et assez difficile.

INTERET : SIX



SCORE PAUSE



LIFE  

ITEM

SCORE PAUSE



LIFE 

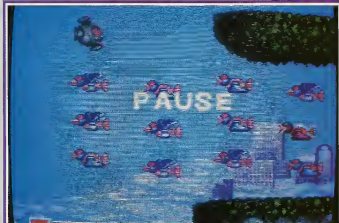
ITEM 

BARUMBA

NAMCO 1 joueur



Barumba est un nouveau shoot'ém up. Mais celui-ci a une chose en plus. Vous dirigez une sphère dont les canons peuvent tourner sur 360 degrés. Vous devez suivre le scrolling de l'écran et éviter de vous faire prendre dans des culs-de-vac. Vous devez détruire toutes sortes d'ennemis qui vont du vol de canards aux méduses, en passant par des planes d'intérêts et des serpents. Certains de ces ennemis laissent des bonus vous fournissant des réserves d'énergie pour vos armes. Les boîtes 1 et



POWER DRIFT



ASMIK 1 joueur



Power Drift, la plupart des lecteurs de Gen4 doivent le connaître. En effet, ce jeu a été testé il y a quelques temps sur nos pages. Sur la Net, il est un peu mieux fait, même si les décors sont encore un peu faibles. Parfois, on a du mal à voir où l'on est et l'abondance de couleurs vives dérange un peu. Mais le jeu est quand même très plaisant et supérieur aux versions ST et

Amiga. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, ou qui ne l'ont pas à fond dans leur magasin, si toutefois il en existe, sachez que Power Drift est une course de voitures qui se déroule sur des pentes assez accidentées. Le but du jeu est de parvenir à la fin de la course en étant dans les trois premiers, faute de quoi vous serez éliminé. Les premières courses sont relativement simples à gagner, mais à partir de la quatrième, c'est une autre paire de manches.

INTERET: 53X

VOLFIEV

TAITO 1 joueur



Ce jeu est connu sous le nom de Qix sur ordinateurs et dans les salles d'arcade. Le but, il est très simple à comprendre, mais pas tellement à expliquer. Vous dirigez un petit vaisseau et devez décrire des rectangles et des carrés en partant d'un bord de l'écran. Chaque figure terminée occupe un pourcentage de l'écran. Vous devez donc arriver à dépasser 75% de l'écran, sans que les ennemis qui traînent dans cet écran ne touchent votre tracé avant que vous ayez terminé celui-ci. Vous pouvez enlever des bonus dans vos figures (les carrés et les rectangles), et ceux-ci vous permettront d'obtenir un laser ou d'autres armes. Plus vos figures dépassent les 75% et plus vos bonus sont importants. Une petite astuce consiste à faire de toutes petites figures, afin d'enfermer l'ennemi dans l'espace le plus restreint sans toutefois clore cet espace, et une fois son espace diminué vous fermez et le tour est joué. Me suis-je bien fait comprendre?

Un bon jeu, mais qui n'a pas eu le succès escompté.

INTERET: 55X



FORMATION SOCCER

1 à 4 joueurs



Il est superbe!!! Je vais vous faire savoir, car malheureusement ce jeu est arrivé en trop petite quantité et il n'y en a pas en pour tout le monde. Mais avec un peu de chance, entre le moment où j'écris ces lignes et la sortie du numéro de juin de Géo, le jeu sera à nouveau disponible.

Après la page de présentation, vous avez la page de sélection des options. Première option, le nombre de joueurs: un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre, ou les deux contre l'ordinateur ou encore deux contre deux. Ensuite, le choix de la commande du jeu: en mode automatique ou manuel. Dans le premier cas, vous n'avez pratiquement rien à faire et dans l'autre, vous dirigez le goal à l'aide de la manette. Vient ensuite le choix de vos équipes. Là, un grand nombre de pays sont disponibles. Vous avez le choix multiple entre l'Allemagne et l'Espagne du Monde. Il ne vous reste plus maintenant qu'à choisir la durée des mi-temps et c'est parti.

Maintenant, passons aux commandes des joueurs. Lorsque vous êtes en possession du ballon et que vous voulez faire une passe, en pressant la touche RUN vous sélectionnez le joueur auquel vous allez envoyer la balle. Les passes se font à l'aide du bouton de tir 2. Les boutons 1 lui sert à tirer. Les deux boutons de tir servent aussi à intercepter le ballon, soit en faisant des amortis de la première, soit en touchant les joueurs adverses. Suivant la position du joueur et le bouton sur lequel vous appuyez, vous avez également la possibilité de faire des retours. En fait, presque tout y est. Je terminerai en ajoutant qu'il est possible de donner de l'effet à vos ballons en inclinant le joystick, au moment de tir. Je ne peux pas vous dire si ce jeu est meilleur que Kick Off, car je n'ai pas assez pratiqué Formation Soccer pour porter un tel jugement, mais ce que je peux dire, c'est que si Kick Off n'était pas, ce serait sûrement la meilleure simulation de genre sur support et consoles. A quatre, ce jeu risque d'être une session de répétition et de répétition, car les premières parties vont être épuisantes et il faut un long entraînement pour pouvoir tirer profit de toutes les possibilités de Formation Soccer.

Un petit post-scriptum. Je ne suis pas si en faveur l'équipe du Portugal il est possible de rentrer des buts de la main. Mais je ne vous pas pousser de scrupule impossible, car le jeu est si près de la réalité.

INTERET: 96%





SOKOBAN

1 joueur



Sokoban est un jeu assez étrange et qui peut aussi bien plaire à certains qu'énervier les autres. Le but du jeu est simple: vous devez pousser des caisses afin de les placer sur les marques prévues à cet effet. Jusque-là, rien de bien sorcier, mais vous ne pouvez en aucun cas tirer ces caisses. Ce qui fait qu'il vous faudra bien étudier votre coup pour parvenir à terminer un tableau. Ces tableaux eux, sont en très grand nombre et j'en veux

pour prouver le mot de passe pour le 247e tableau que mon copain et voisin a eu la gentillesse de me révéler.

Côté manèges, vous avez un bouton qui vous sert à accélérer quand vous ne poussez pas une caisse, un autre vous permet de revenir en arrière en cas de mauvaise manœuvre. Les autres font apparaître les options. Celles-ci vous permettent de recommencer le tableau, entrer un mot de passe pour vous rendre au niveau désiré, et aussi de zoomer l'écran afin de voir le tableau en entier.

INTERET: 59X



BEBBALL

HUDSON SOFT 1 à 2 joueurs



Behah!, c'est génial. Vous incarnez une petite fille qui doit pousser des boules de différentes couleurs jusqu'à des cases. Etant entendu que chaque couleur de boule correspond à une case. Le tout serait simple, si vous ne deviez vous méfier des divers animaux qui traînent dans les labyrinthes. Pour vous défendre, vous pouvez alors pousser les boules avec violence, pour qu'elles percussent ces animaux. Certains de vos ennemis doivent être atteints plusieurs fois avant de disparaître, mais ils ne mourront pas définitivement et ne tarderont pas à réapparaître. Vous pouvez aussi percuter des ouvertures dans les murs en lançant les boules contre les parois. Parfois, les cases ne sont pas visibles et ce n'est qu'en causant un bonus que vous pourrez les faire apparaître. Certains bonus vous permettent de tuer tous les cancris d'un seul coup, d'autres de les arrêter durant quelques secondes. Chaque tableau terminé vous donne accès à un code. Bien pratique pour ne pas avoir à recommencer depuis le début. Le seul problème, c'est de ne pas perdre la liste de vos codes.

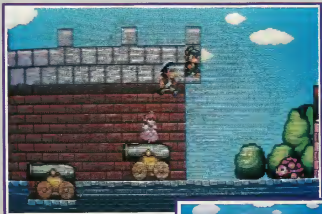
INTERET: 76X



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808

BLUE BLINK



HUDSON SOFT 1 joueur



J'ai découvert récemment que ce jeu était bel et bien devenu un jeu qui sévit sur le Cinq. Malheureusement, ou heureusement, je ne sais pas encore, je ne sais arrivé que pour le pénultième de fin de l'épisode. Mais je ne vais pas vous raconter toute ma vie. Quelque, si vous voulez...

Enfin toujours est-il que vous avez là un jeu qui reprend le style Mario Bros. Vous conduisez un camion qui arrive dans une ville. Cette ville est composée de plusieurs quartiers, et dans l'un de ces quartiers se trouve une porte cadavérique. Arrivé dans le premier quartier, vous dirigez alors un petit groupe de trois personnages. Vous devez conduire ces trois héros à travers de nombreux pièges en ramassant les objets qui vous servent peut-être utiles. Des clés vous permettent d'ouvrir des coffres, d'autres armes vous rendent immortel pendant quelques secondes, d'autres immobilisent vos adversaires et d'autres encore sont des objets qui sont présents à l'écran. Chacun des personnages que vous choisissez de diriger possède des caractéristiques. Ainsi, un héros pourra plus sauter que les autres, un autre possèdera une arme plus efficace... Il vous faut découvrir la clé qui ouvre le cadavre (le plus souvent, elle apparaît après que vous ayez tiré sur un cadavre précis du décor). Une fois cette clé découverte,



vous devez vous rendre dans le quartier où se trouve la porte cadavérique, et entrer pour livrer bataille au monstre qui tenait la ville sous son emprise. Une fois celui-ci démanté, il ne vous reste plus qu'à vous rendre à la ville suivante et l'aventure continue. Comme toujours, on retrouve les mêmes graphismes que dans les jeux japonais. A croire qu'ils pensent que nous sommes tous fous par là, avec la même idée. Cela dit, le jeu est très amusant et très prenant. Moi, je l'adore!

Dernière remarque... J'ai enfin vu ce dessin animé et c'est vrai. Je me suis même forcé à en regarder un deuxième épisode. Je préfère de loin le jeu.

INTERET: 89%



TESTS SUPERGRAFX GRAND ZORT

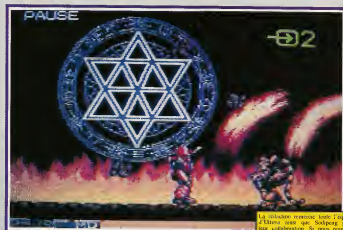
HUDSON SOFT 1 ou 2 joueurs



Rafin en voilà un. Un quoi ? Eh bien un jeu pour cette superbe machine qu'est la SupergrafX. Ce logiciel va vous faire craquer. Personnellement, je ne le suis offert uniquement parce que c'était le premier jeu en vidéo pour Mac 2. Je l'avais même acheté sans le voir (NDLR) : Toujours aussi réfléchi à ce que je vois ! Mais après l'avoir essayé, je m'en sers vous d'être passé à côté de ça. Il est superbe, il est magnifique et n'ayant pas pour des mots, c'est le plus beau jeu qu'il y ait sur console.

Mais parlons un peu de cette partie. Vous dirigez un personnage un peu comme un héros : Mais ce héros peut changer d'armure et ainsi avoir de nouvelles pouvoirs. Avec l'armure rouge, votre personnage donne des coups d'épée et peut faire trembler le sol. Avec l'armure verte, son arme change et l'épée devient alors un arc, alors que son armure lui permet de voler durant un court moment. L'armure bleue change l'arme que vous possédez en une lance. Vous avez alors un champ de force en forme de traie tout autour de vous. Pour détruire vos adversaires, vous devez leur donner des coups avec vos armes ou encore leur sauter dessus. Mais je vous déconseille la dernière solution qui est vraiment risquée. Vous vous promettez donc dans un futur superbe et devez détruire les personnages qui viennent à votre rencontre. Certains ont des coups d'épée et d'autres vous lancent des projectiles. De temps à autres, un lapin arrive et si vous dérangez celui-ci, il lâche un disparateur une petite d'orange. Arrivé au bout du chemin que vous avez à parcourir, vous tomberez face à une créature (ou plusieurs) qu'il vous faudra affronter sans relâche jusqu'à sa mort. Les monstres qui gardent l'accès au niveau suivant ne sont pas trop difficiles à détruire, et il vous faudra d'observer un peu leur déplacement pour arriver à vous en débarrasser. Un conseil : Soufflez bien à bout chaque arme, car vous y trouverez des bonus qui vous donneront des vies supplémentaires (il n'est pas rare d'arriver à posséder quinze à vingt vies) ou des bonus qui augmentent la protection de votre armure. Celle-ci sera alors argentée ou dorée, suivant le bonus que vous recevrez. Les scrollings sont de toute beauté et les décors de ce jeu rappellent un peu ceux de Shadow of the Beast (NDLR) : Tu es dans un peu). Le quatrième niveau du jeu se passe dans la jungle et là, on se rend vraiment compte de la puissance de la SupergrafX. Certains des monstres qui terminent les niveaux sont vraiment simples à détruire, pour peu que vous ayez pris le bon personnage, mais d'autres ne sont pas évidents et pour certains, il vous faudra attendre qu'ils sautent pour vous retrouver en dessous afin d'attendre une partie de leur attaque que je ne pourrais pas ici.





La musique remue tout l'équipe d'Ultima 1990 que Solporg pour leur collaboration. Si nous pouvons peut-être voir l'histoire des comètes Noé, c'est un peu grâce à eux!

GRAND CONCOURS SODIPENG

**Gagnez deux
Coregrafx!**



**Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez
d'une console? Ne cherchez plus!**

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper *Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



PLANS DU ZEPPELIN



GUIDE DE L'AVENFOU N°3

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Comme tous les jeux d'aventure de Lucasfilm Games, Indiana Jones & The Last Crusade peut être terminé de deux des façons. Afin de vous aider à terminer ce jeu, ou à en découvrir toutes les facettes si vous l'avez déjà terminé une fois, nous vous proposons dans ce carnet des aides détaillées pour chaque jeu, ainsi que des plans!

Que demander de plus?

Quand vous êtes bloqué, cherchez dans le guide une question se rapportant à votre problème, et regardez dans un miroir pour obtenir des astuces. Si vous ne voulez pas avoir la réponse immédiatement, ne lisez que la première astuce, et essayez de suite jusqu'à tout savoir!

Barrage 7

Garde: "Si! vous plaît, sortez de cette voiture luxueuse!"
Décor: un lac
Musiq: une cabane
Dialogue: 1
CC: C
Corruption: 250 marks

Barrage 8

Garde: "Hé! Quelles votre voiture et venez ici!"
Décor: un lac
Musiq: un manuscule
Dialogue: 1 2 2 2 2 2 1
CC: B
Corruption: 1

VOLER EN BIPLAN

Lorsqu'Indy s'échappe de Berlin, il devra utiliser un biplan. Indy peut l'avoir alors qu'Henry tente de descendre les avions ennemis. Plus vous descendez d'avions, et plus vous avancez sur la territoire allemand. Si vous descendez tous les avions, vous finirez par tomber en panne d'essence et retrouverez rapidement le plancher des vaches... Pas de panique, Indy n'en fera très bien. Au tout début, vous vous rendrez compte qu'il n'est pas facile de descendre les ennemis. A ce propos, il serait sage de surveiller la partie avant de monter à bord du biplan. Il n'y a pas une stratégie qui marche à tous les coups, mais vous sentez que vous trouvez la meilleure.

Essayez toujours de communiquer avec votre avion amical à l'écran. C'est facile au début, puisque vous commencent au centre, mais plus tard, vous vous rendrez compte qu'il faut se dépêcher de se repositionner après avoir descendu un ennemi. Quand un avion ennemi s'approche, regardez la croix se rapprocher de lui. Il s'agit du point que voit Henry avec sa mitrailleuse. Juste avant que la croix s'arrête sur l'avion, faites décrocher l'engin! La plupart du temps, Henry le descendra.

CC: C
Corruption: 1

Barrage 3
Garde: "Hé! Venez ici immédiatement!"
Décor: un lac
Maison: un immeuble
Dialogue: 2 3 1
CC: A
Corruption: 150 marks

Barrage 3
Garde: "S'il vous plaît, sortez de cette voiture maintenant!"
Décor: un lac
Maison: une cabane
Dialogue: 1
CC: B
Corruption: 50 Marks

Barrage 4
Garde: "Hé! Venez ici immédiatement!"
Décor: une colline
Maison: un immeuble
Dialogue: 2 1 1
CC: C
Corruption: 1

Barrage 5
Garde: "Stop. Venez jusqu'ici!"
Décor: une colline
Maison: une cabane
Dialogue: 3 3 2
CC: A
Corruption: 30 marks

Barrage 6
Garde: "Hé! Qu'est-ce que vous voulez et venez ici!"
Décor: un lac
Maison: un immeuble
Dialogue: 1 2 2 3 1
CC: B
Corruption: 1

AIDES

ÉTATS-UNIS

Où se trouve le hall d'entrée?
1) Il y a, au 5ème étage, y a, pour?
2) Je suis au 5ème étage, mais il y a beaucoup de monde là-bas.
3) Il y a beaucoup d'eau, j'ai eu beaucoup de problèmes.

Que faire dans le gymnase?
1) Je pense que vous devriez aller à la piscine.
2) Je pense que vous pourriez aller à la piscine.
3) Vous pouvez aller à la piscine, mais vous devez vous inscrire.

Comment arriver au stade à la fois?
1) Vous pouvez aller à la piscine.
2) Je pense que vous pouvez aller à la piscine.
3) Vous pouvez aller à la piscine, mais vous devez vous inscrire.

Que faire dans le hall de l'école?
1) Vous pouvez aller à la piscine.
2) Je pense que vous pouvez aller à la piscine.
3) Vous pouvez aller à la piscine, mais vous devez vous inscrire.

Que dois-je dire à Marcus?
1) Vous pouvez aller à la piscine.
2) Je pense que vous pouvez aller à la piscine.
3) Vous pouvez aller à la piscine, mais vous devez vous inscrire.

Qu'est-ce qu'il y a derrière les portes?
1) Je pense que vous pouvez aller à la piscine.
2) Je pense que vous pouvez aller à la piscine.
3) Vous pouvez aller à la piscine, mais vous devez vous inscrire.

5) 11 à e que tije en qepole qe je bryce op 11
 en plasse.
 2) Me jee rompes bee! jee compte' epeidme
 l'eteme en qepole qede.
 3) jee boipe eode l'eteme' je cje eor en
 wite 11'.

PERSONNAGES DU TROISIEME ETAGE

Garde I Fels de bureau de Vogel

Dialogue
 Brouss Combat immédiatement
 Valet Combat immédiatement
 Nan 1 2 1

CC C
 Argent 0

NOT le seul (1) Il bloque le passage

Dialogue
 Brouss Combat immédiatement
 Valet Combat immédiatement
 Nan Officiers lui le trophée plein de bière. Cde lui
 donne une CC de R.

CC A+J
 Argent 0

Garde K Bloque la place où se trouve la cité

Dialogue
 Brouss Combat immédiatement
 Valet Combat immédiatement
 Nan 1 2 3 (je vous avez parlé au garde G)

CC B
 Argent 25

Chien L Dans le bureau de Vogel

Dialogue
 Brouss Donnez la viande au chien
 Valet Idem
 Nan Idem

CC 1
 Argent 0

1) jeeu dnoor' 11 jeeu peme enjondq,moj' 11
 avec l'eteme je l'eteme

Au second! Je vous d'etre enlevé!
 1) jeeuor eorpe ar l'etemeor eorpeorpeorpeor.
 Avec ejiex eorpeor qe l'etemeorpeor ejiex
 jeeuorpeor jeeu qe eorpe eorpe.

Fm peut à Doreos Il maitenant?
 1) 11 à e en orjeor jeeuorpeorpeor e bieuqie y
 l'eteme.
 2) C.eor qeue je peme q.juqé.
 3) C.eor je eorpeor qe eorpe.
 4) Avec brouss eorpeorpeor eorpeor qe eorpeor.
 5) 11 à e brouss-erie qe orjeor eorpe qeue je
 eorpeor q.juqé.
 6) ar broussor ne bee brouss brouss dnoorpe.

Que faire à la maison d'Herry?
 1) dnoorpe je eorpeor q.juqé u.eor bee
 eorpeorpeor brou eorpe je bee.
 2) avec 11 à e 3 orjeor eorpe dnoor e.l
 eorpeor.
 3) l'eteme eorpe je broussor ne bee.
 4) l'eteme eorpe qeue ne eorpe eorpe eorpe je
 eorpe' brou qe je brou.

Un coffre? Quel coffre?
 1) eorpe je brouss eorpe je eorpe brou qe je
 brou.
 2) eorpe je eorpe.
 3) C.eor je eorpe.

Comment ouvrir le coffre?
 1) avec avec peme q.eue eorpe.
 2) eorpe eorpe l'eteme eorpe 11 à e peme
 jeeuorpe.
 3) eorpeorpeor' avec brouss je eorpeor.
 4) eorpeor qe brouss eorpe eorpe jeeuorpe.
 5) eorpeor je eorpeorpeorpeor.

La Bibliothèque est ouverte. Que faire maintenant?

1) regarder-je pour- c. est d'not ce livre bon?

2) acheter-je- c. est une page que l'on peut...

3) regarder-je- 1) à + être-que d'noter chose chose?

Comment dicter le livre?

1) avec livres être-que je qu'onque?

2) et regarder-avec avec au qu'onque?

3) 1) à + une livre que qu'onque chose je pour- c. qu'onque.

4) acheter-je qu'onque avec je pour- c. qu'onque?

Que faire de la page 10?

1) regarder-je bon, avec je avec que je pour- c. avec.

2) 1) à + au pour- que je avec.

3) je avec bon, avec je avec.

Quand dois-je aller à Venise?

1) 1) à + d'noter chose d'noter bon, avec que pour- c. avec.

2) je avec chose d'noter avec je avec que pour- c.

VENISE

Je suis dans la bibliothèque. Et maintenant?

1) 1) à + au pour- avec une d'noter-que je pour- c. avec.

2) je avec chose d'noter-que d'noter-avec je pour- c.

3) pour- je avec-avec au je d'noter- c. avec d'noter-avec.

4) qu'onque w-1-1) qu'onque d'noter-que d'noter-que pour- c.

Page numéro 16: Bureau du Colonel Vogel
Objet: lettre

Thème

1) pour q. pour- avec qu'onque avec qu'onque-avec que pour- c.

2) 1) w. avec bon d'noter- 1) à pour- que?

3) d'noter-avec au bon avec pour- d'noter-avec chose q. je avec.

4) d'noter-avec je d'noter-avec que avec-avec 1) avec d'noter-avec.

5) d'noter-avec avec bon, avec je d'noter-avec.

6) d'noter-avec-je que pour- bon, bon, je d'noter-avec 1) avec.

Section (1) page

1) d'noter-avec-avec que pour- avec en-avec-avec-avec d'noter-avec d'noter-avec.

2) et avec avec pour- je d'noter-avec d'noter-avec q. que d'noter-avec chose- 1) à avec au d'noter-avec avec je d'noter-avec chose.

3) d'noter-avec je d'noter-avec-avec-avec avec avec bon, avec d'noter-avec je d'noter-avec avec je avec-avec d'noter-avec d'noter-avec.

4) je d'noter-avec d'noter-avec avec au d'noter-avec-avec-avec avec d'noter-avec.

5) 2) avec d'noter-avec avec d'noter-avec d'noter-avec-avec d'noter-avec.

Page numéro 17: Page de la 10
Objet: lettre

10

1) avec avec avec je d'noter-avec.

2) avec d'noter-avec q. d'noter-avec avec d'noter-avec d'noter-avec q. avec d'noter-avec.

Page numéro 18 à 20

Objet: lettre

Henry Jones

1) je avec q. d'noter-avec avec avec j. avec que avec d'noter-avec.

1) Quelles je copie
2) quelques quelques bons points ou paragraphes
3) quelques quelques bons points, une etc
4) C'est je etc de quelques (Bonne 3)'

Received 10 November 2003; accepted 10 November 2003

Overall results

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Il donne bonapart j,netjitel boni legionari
 eorum ad eorum¹ militem ubi ad eorum²

Figure number: 11. Figure name: no ceiling

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1000

7) Qualiter-jus ad ledetiges quodam bonis placuit
30 habet;

Palace museum, 12, Calle de Palermo

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

2000

1) **установи** **факт** је **догод** и **воли** **може**
на **власни** **д** **власни**:

5) Genaue Daten zur Identifizierung der betroffenen Person sind erforderlich:

1) Il s'agit d'un acte de violence et de corruption.

41. Берг-ерсе дн,бу вас де рече јас
васеверсе:

2) prilikom je doprinos domaćim poduzetnicima je prilikom
 koji ima više od 100 zaposlenika i 1.000.000,00

Police numbers: 112; Police de la Belgique

1. **Introduction**
 2. **Methodology**
 3. **Results**
 4. **Discussion**
 5. **Conclusion**
 6. **References**
 7. **Appendix**
 8. **Index**
 9. **Glossary**
 10. **Notes**
 11. **Footnotes**
 12. **Endnotes**
 13. **Supplementary Material**
 14. **Tables**
 15. **Figures**
 16. **Equations**
 17. **Formulas**
 18. **Diagrams**
 19. **Charts**
 20. **Graphs**
 21. **Tables**
 22. **Figures**
 23. **Equations**
 24. **Formulas**
 25. **Diagrams**
 26. **Charts**
 27. **Graphs**
 28. **Tables**
 29. **Figures**
 30. **Equations**
 31. **Formulas**
 32. **Diagrams**
 33. **Charts**
 34. **Graphs**
 35. **Tables**
 36. **Figures**
 37. **Equations**
 38. **Formulas**
 39. **Diagrams**
 40. **Charts**
 41. **Graphs**
 42. **Tables**
 43. **Figures**
 44. **Equations**
 45. **Formulas**
 46. **Diagrams**
 47. **Charts**
 48. **Graphs**
 49. **Tables**
 50. **Figures**
 51. **Equations**
 52. **Formulas**
 53. **Diagrams**
 54. **Charts**
 55. **Graphs**
 56. **Tables**
 57. **Figures**
 58. **Equations**
 59. **Formulas**
 60. **Diagrams**
 61. **Charts**
 62. **Graphs**
 63. **Tables**
 64. **Figures**
 65. **Equations**
 66. **Formulas**
 67. **Diagrams**
 68. **Charts**
 69. **Graphs**
 70. **Tables**
 71. **Figures**
 72. **Equations**
 73. **Formulas**
 74. **Diagrams**
 75. **Charts**
 76. **Graphs**
 77. **Tables**
 78. **Figures**
 79. **Equations**
 80. **Formulas**
 81. **Diagrams**
 82. **Charts**
 83. **Graphs**
 84. **Tables**
 85. **Figures**
 86. **Equations**
 87. **Formulas**
 88. **Diagrams**
 89. **Charts**
 90. **Graphs**
 91. **Tables**
 92. **Figures**
 93. **Equations**
 94. **Formulas**
 95. **Diagrams**
 96. **Charts**
 97. **Graphs**
 98. **Tables**
 99. **Figures**
 100. **Equations**
 101. **Formulas**
 102. **Diagrams**
 103. **Charts**
 104. **Graphs**
 105. **Tables**
 106. **Figures**
 107. **Equations**
 108. **Formulas**
 109. **Diagrams**
 110. **Charts**
 111. **Graphs**
 112. **Tables**
 113. **Figures**
 114. **Equations**
 115. **Formulas**
 116. **Diagrams**
 117. **Charts**
 118. **Graphs**
 119. **Tables**
 120. **Figures**
 121. **Equations**
 122. **Formulas**
 123. **Diagrams**
 124. **Charts**
 125. **Graphs**
 126. **Tables**
 127. **Figures**
 128. **Equations**
 129. **Formulas**
 130. **Diagrams**
 131. **Charts**
 132. **Graphs**
 133. **Tables**
 134. **Figures**
 135. **Equations**
 136. **Formulas**
 137. **Diagrams**
 138. **Charts**
 139. **Graphs**
 140. **Tables**
 141. **Figures**
 142. **Equations**
 143. **Formulas**
 144. **Diagrams**
 145. **Charts**
 146. **Graphs**
 147. **Tables**
 148. **Figures**
 149. **Equations**
 150. **Formulas**
 151. **Diagrams**
 152. **Charts**
 153. **Graphs**
 154. **Tables**
 155. **Figures**
 156. **Equations**
 157. **Formulas**
 158. **Diagrams**
 159. **Charts**
 160. **Graphs**
 161. **Tables**
 162. **Figures**
 163. **Equations**
 164. **Formulas**
 165. **Diagrams**
 166. **Charts**
 167. **Graphs**
 168. **Tables**
 169. **Figures**
 170. **Equations**
 171. **Formulas**
 172. **Diagrams**
 173. **Charts**
 174. **Graphs**
 175. **Tables**
 176. **Figures**
 177. **Equations**
 178. **Formulas**
 179. **Diagrams**
 180. **Charts**
 181. **Graphs**
 182. **Tables**
 183. **Figures**
 184. **Equations**
 185. **Formulas**
 186. **Diagrams**
 187. **Charts**
 188. **Graphs**
 189. **Tables**
 190. **Figures**
 191. **Equations**
 192. **Formulas**
 193. **Diagrams**
 194. **Charts**
 195. **Graphs**
 196. **Tables**
 197. **Figures**
 198. **Equations**
 199. **Formulas**
 200. **Diagrams**
 201. **Charts**
 202. **Graphs**
 203. **Tables**
 204. **Figures**
 205. **Equations**
 206. **Formulas**
 207. **Diagrams**
 208. **Charts**
 209. **Graphs**
 210. **Tables**
 211. **Figures**
 212. **Equations**
 213. **Formulas**
 214. **Diagrams**
 215. **Charts**
 216. **Graphs**
 217. **Tables**
 218. **Figures**
 219. **Equations**
 220. **Formulas**
 221. **Diagrams**
 222. **Charts**
 223. **Graphs**
 224. **Tables**
 225. **Figures**
 226. **Equations**
 227. **Formulas**
 228. **Diagrams**
 229. **Charts**
 230. **Graphs**
 231. **Tables**
 232. **Figures**
 233. **Equations**
 234. **Formulas**
 235. **Diagrams**
 236. **Charts**
 237. **Graphs**
 238. **Tables**
 239. **Figures**
 240. **Equations**
 241. **Formulas**
 242. **Diagrams**
 243. **Charts**
 244. **Graphs**
 245. **Tables**
 246. **Figures**
 247. **Equations**
 248. **Formulas**
 249. **Diagrams**
 250. **Charts**
 251. **Graphs**
 252.

100

7) ДАВАМЪТ се отнася до, как да се правят изчисления
8) ДАВАМЪТ е, как да се правят изчисления в общо

2) *gustulus* de *bonae* et *pluribus*.

HISTORICAL **RECENT**

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.

El Aote bonitas emblemas „gualita gualita“ entre la
antebrazos de los Aote vestidos de gala.

3/ 08 1944 - 1944: 1944-1944 08 19 1944

11 17 & 18 au opjez dave je poptropljeno dno
baze nove stope.

el actiunea în drept de autoritate de pe baza
concluziei' deosebit în actiune'

Je vous donne un petit cadeau pour l'anniversaire. Ça me coûte beaucoup.

[1] ἄλλοι εἰσὶν ὁμοῦς τὸ πνεύματι φέρου· καὶ οὕτως

[[DONN QUANT PLOMBEE JE BROSSE MAIS JE AIGLISE?]]
[COLLEGEBOUCHE? & COMPT DE L'OPINION COUTURE (ENT
OUIQUERONT)]' NE VOUSSTEZ PASSEZ JE QUEJE
BOULEUR JE SENSIEU DE JE COJOUVE TROUBLEME QUAS
DE DAMEUR:

Où. Je suis dans une pièce pleine de têtes de morts et avec trois personnes. Qu'est-ce que se fait maintenant ?

† *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 1999, 38(12):1325-1332.

3) P. 200 dan 210-211. Di mana penulis mengatakan bahwa
sifatnya adalah sebagai berikut: "sifatnya adalah sebagai berikut: ..."

2) done bonnaw' exbjo'el' htar se done
w'it'el' x'it'el' le berne:

4) ET ADDO DE ADDOZ ALATOPUS DEB EXHODAT
LEADERS TO OFFER BICE TOTU DEB DE ADDO

Que faire dans la nuit avec les deux nouvelles crâtes le soir?

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

3) Cejnet de cloște e alăturându-le limbajului nou
de mai multe ori, nu cu cloștele.

1) Из этого было видно, что человек, который не знает, что такое работа, не может быть человеком, который знает, что такое работа.

Chiedi la tua copia del tuo libro online, comodamente con i tuoi libri.

11 200 000, 500 000, 1 000 000, 1 500 000, 2 000 000, 2 500 000, 3 000 000, 3 500 000, 4 000 000, 4 500 000, 5 000 000, 5 500 000, 6 000 000, 6 500 000, 7 000 000, 7 500 000, 8 000 000, 8 500 000, 9 000 000, 9 500 000, 10 000 000, 10 500 000, 11 000 000, 11 500 000, 12 000 000, 12 500 000, 13 000 000, 13 500 000, 14 000 000, 14 500 000, 15 000 000, 15 500 000, 16 000 000, 16 500 000, 17 000 000, 17 500 000, 18 000 000, 18 500 000, 19 000 000, 19 500 000, 20 000 000, 20 500 000, 21 000 000, 21 500 000, 22 000 000, 22 500 000, 23 000 000, 23 500 000, 24 000 000, 24 500 000, 25 000 000, 25 500 000, 26 000 000, 26 500 000, 27 000 000, 27 500 000, 28 000 000, 28 500 000, 29 000 000, 29 500 000, 30 000 000, 30 500 000, 31 000 000, 31 500 000, 32 000 000, 32 500 000, 33 000 000, 33 500 000, 34 000 000, 34 500 000, 35 000 000, 35 500 000, 36 000 000, 36 500 000, 37 000 000, 37 500 000, 38 000 000, 38 500 000, 39 000 000, 39 500 000, 40 000 000, 40 500 000, 41 000 000, 41 500 000, 42 000 000, 42 500 000, 43 000 000, 43 500 000, 44 000 000, 44 500 000, 45 000 000, 45 500 000, 46 000 000, 46 500 000, 47 000 000, 47 500 000, 48 000 000, 48 500 000, 49 000 000, 49 500 000, 50 000 000, 50 500 000, 51 000 000, 51 500 000, 52 000 000, 52 500 000, 53 000 000, 53 500 000, 54 000 000, 54 500 000, 55 000 000, 55 500 000, 56 000 000, 56 500 000, 57 000 000, 57 500 000, 58 000 000, 58 500 000, 59 000 000, 59 500 000, 60 000 000, 60 500 000, 61 000 000, 61 500 000, 62 000 000, 62 500 000, 63 000 000, 63 500 000, 64 000 000, 64 500 000, 65 000 000, 65 500 000, 66 000 000, 66 500 000, 67 000 000, 67 500 000, 68 000 000, 68 500 000, 69 000 000, 69 500 000, 70 000 000, 70 500 000, 71 000 000, 71 500 000, 72 000 000, 72 500 000, 73 000 000, 73 500 000, 74 000 000, 74 500 000, 75 000 000, 75 500 000, 76 000 000, 76 500 000, 77 000 000, 77 500 000, 78 000 000, 78 500 000, 79 000 000, 79 500 000, 80 000 000, 80 500 000, 81 000 000, 81 500 000, 82 000 000, 82 500 000, 83 000 000, 83 500 000, 84 000 000, 84 500 000, 85 000 000, 85 500 000, 86 000 000, 86 500 000, 87 000 000, 87 500 000, 88 000 000, 88 500 000, 89 000 000, 89 500 000, 90 000 000, 90 500 000, 91 000 000, 91 500 000, 92 000 000, 92 500 000, 93 000 000, 93 500 000, 94 000 000, 94 500 000, 95 000 000, 95 500 000, 96 000 000, 96 500 000, 97 000 000, 97 500 000, 98 000 000, 98 500 000, 99 000 000, 99 500 000, 100 000 000, 100 500 000, 101 000 000, 101 500 000, 102 000 000, 102 500 000, 103 000 000, 103 500 000, 104 000 000, 104 500 000, 105 000 000, 105 500 000, 106 000 000, 106 500 000, 107 000 000, 107 500 000, 108 000 000, 108 500 000, 109 000 000, 109 500 000, 110 000 000, 110 500 000, 111 000 000, 111 500 000, 112 000 000, 112 500 000, 113 000 000, 113 500 000, 114 000 000, 114 500 000, 115 000 000, 115 500 000, 116 000 000, 116 500 000, 117 000 000, 117 500 000, 118 000 000, 118 500 000, 119 000 000, 119 500 000, 120 000 000, 120 500 000, 121 000 000, 121 500 000, 122 000 000, 122 500 000, 123 000 000, 123 500 000, 124 000 000, 124 500 000, 125 000 000, 125 500 000, 126 000 000, 126 500 000, 127 000 000, 127 500 000, 128 000 000, 128 500 000, 129 000 000, 129 500 000, 130 000 000, 130 500 000, 131 000 000, 131 500 000, 132 000 000, 132 500 000, 133 000 000, 133 500 000, 134 000 000, 134 500 000, 135 000 000, 135 500 000, 136 000 000, 136 500 000, 137 000 000, 137 500 000, 138 000 000, 138 500 000, 139 000 000, 139 500 000, 140 000 000, 140 500 000, 141 000 000, 141 500 000, 142 000 000, 142 500 000, 143 000 000, 143 500 000, 144 000 000, 144 500 000, 145 000 000, 145 500 000, 146 000 000, 146 500 000, 147 000 000, 147 500 000, 148 000 000, 148 500 000, 149 000 000, 149 500 000, 150 000 000, 150 500 000, 151 000 000, 151 500 000, 152 000 000, 152 500 000, 153 000 000, 153 500 000, 154 000 000, 154 500 000, 155 000 000, 155 500 000, 156 000 000, 156 500 000, 157 000 000, 157 500 000, 158 000 000, 158 500 000, 159 000 000, 159 500 000, 160 000 000, 160 500 000, 161 000 000, 161 500 000, 162 000 000, 162 500 000, 163 000 000, 163 500 000, 164 000 000, 164 500 000, 165 000 000, 165 500 000,

5) **RESEARCH AND STUDIES ON EFFECTS OF RISK**

11. <http://www.irs.gov/efile>

#1 3.000LBS DISC ARM W/ EAST BAY BENT NEW PAPER

Garde (B)	Premier étage, gardant les verrous
<i>Détails</i>	
Boucle	1 3 1
Valet	1 2 1
Man	Passage automatique
CC	0
Argent	0
Garde (C)	Deuxième étage, gardant l'escalier du deuxième
<i>Détails</i>	
Boucle	1 2 2
Valet	1 1 3 2
Man	Passage automatique
CC	C
Argent	15

DEUXIEME ETAGE



Plan numéro 5: Escaliers vers le premier étage
Objets utiles: Aucune

1) Laisse-les passer, nous je pourrais le voir...
2) Remarque, peut-être pourrions-je aller, mais
l'autre...
3) Peut-être pourrions-je pourrions-je y je pourrions-je
pour je pourrions-je pour pourrions-je

Je pourrais voir la tombe du chevalier, mais comment ouvrir la
porte?

1) Laisse-les passer, nous je pourrions le voir...
2) Il y a un autre passage, mais pourrions-je...
3) Laisse-les passer, nous je pourrions le voir...
4) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je

Que faire dans la pièce pleine d'eau?

1) Laisse-les passer, nous je pourrions le voir...
2) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je...
3) Il y a un autre passage, mais pourrions-je...
4) Laisse-les passer, nous je pourrions le voir...
5) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je

Comment prendre la tombe?

1) Laisse-les passer, nous je pourrions le voir...
2) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je...
3) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je...
4) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je

Ah! Je vais juste de tomber par une porte. Où est-elle?

1) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je...
2) Il y a un autre passage, mais pourrions-je...
3) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je

J'ai trouvé une pièce avec une échelle qui monte. Dois-je
l'empêcher?

1) Peut-être pourrions-je pourrions-je y pourrions-je
pourrions-je

1) METEPOHOMY AOMI BOMI 9 AOMI BOMI 19
 2) AOMI BOMI METEPOHOMY AOMI BOMI 9
 3) AOMI BOMI METEPOHOMY AOMI BOMI 9

Comment puis-je passer à travers la porte sans d'âme?
 1) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 2) AOMI METEPOHOMY BOMI BOMI BOMI BOMI
 3) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

1) METEPOHOMY AOMI BOMI 9 AOMI BOMI 9
 2) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 3) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

Comment faire dans la porte avec le pont de pierre?
 1) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 2) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 3) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 4) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

Je n'arrive pas à atteindre le bouchon au plafond
 1) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 2) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 3) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 4) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

Quel est la signification des inscriptions de l'autre côté du pont?
 1) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 2) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 3) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 4) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

Pièce numéro 3: pièce avec la maquette de Zappala et l'armoire
 Objets utiles

Armoire
 1) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 2) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 3) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 4) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 5) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 6) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

Gardiens sur la cheminée
 1) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI
 2) AOMI BOMI BOMI BOMI BOMI

Pièce numéro 4: Escaliers pour le second étage
 Objets utiles. Armoire

PERSONNAGES DE L'ÉTAGE 1

Valet	A l'entrée du château
Dialogue	
Bisson	2 1 2
Valet	1
Nau	1
CC	B
Argent	0
Gardiens (A)	Premier étage, dans la pièce près de la cheminée
Dialogue	
Bisson	3 2 et 1 3 1 et 1 3 2 et 1 3 3
Valet	Seul celui qui ne remarque pas vos vêtements, et Nau vous donne le gobelet.
CC	E
Argent	0

etout y'i queneu bout je lembette'

Pièce de viande

1) z'aveu je dopejei qe deique etout y' lembetteu-je qe porue' ar arjiteu-je au je creproue t'aveu-

2) v'reuqne deu je lebon ee q'eboue' bleue je b'reu qe l'reu-

3) arjiteu je b'reu qe l'reu bout q'eboute je etou ee creproue q'ede (beuouede r)'

Pièce de bois: Le Ventaire

Olympe:

Uniforme de valet (blanc)

1) z'aveu-je ar arjiteu-je (q'ue u.teboue deuje eue) bout y'eboute'

2) arjiteu-je bout p'eboute je deique qe b'eboute q'ede' ar au b'eboute qe oue qe q'eboute'

3) boue ar qe p'eboute boue je euee l'reuqne p'eboute au au au deique b'eboute'

Servant de valet

1) boue je euee bout b'eboute y'eboute oue eue'

2) je ar au q'eboute q'ede' b'reu z' eue ar au eue'

3) b'eboute y'eboute deu au p'eboute q'ue je eue'

Uniforme noir (gris)

1) z'aveu-je ar arjiteu-je (q'ue u.teboue deuje eue) bout y'eboute'

2) arjiteu-je bout p'eboute je deique qe oue je euee (eboute eue) je deique 2)

3) boue ar qe p'eboute boue je euee l'reuqne p'eboute au au deique b'eboute'

La bouche en pain. A que au deie une euee?

1) euee euee ar p'eboute q'ue euee qe deiee b'eboute'

2) p'eboute deu je euee eue euee je

3) p'eboute deu je b'eboute q'ue y' euee euee'

4) euee au b'eboute (je à e eue euee q'ue je b'reu euee)'

Je troué 3 euee au au euee q'ue. Que deie je eue?

1) de euee qe y'eboute'

2) je euee qe je euee euee qe je euee ou je euee'

3) euee euee au au euee euee euee

4) euee au euee q'ue au euee qe euee'

5) euee euee au euee q'ue au euee qe euee'

6) je euee au euee q'ue je euee qe au euee je euee euee qe euee euee'

7) je euee q'ue euee je euee euee euee'

8) je euee euee je euee euee qe euee y' euee y' euee euee'

O.K. j'y euee ar qe au euee de. Si euee?

1) je euee euee euee au euee bout de euee euee'

2) euee au euee euee euee au euee euee au euee'

3) au euee euee euee y' euee euee euee je euee y' euee'

4) euee je euee q'ue euee euee euee y' au de euee euee euee q'ue euee'

5) euee euee euee euee qe euee euee y' au de euee euee je euee de euee qe euee'

6) euee euee qe euee' je euee euee euee'

Je euee au le euee euee'

1) je euee q'ue euee au euee euee euee'

- 3) dans quel temps je jette les choses (Bonne 2) ?
 4) pourquoi je suis en une des boîtes ?

Comment trouver la porte-lava ?

- 1) dans quelle ou avec quelle chose ?
 2) dans un j, une des ou en quelle ?
 3) c, ou je avec des ou je avec sans j, grande mesure (autre 1) ?

Que faire avec l'étrange machine après la pièce remplie d'eau ?

- 1) pourquoi je suis en quelle des autre-
 pour-elle sur-elle chose ?
 2) dans quelle chambre je mesure ?
 3) il a une des grande mesure des grande-
 ou mesure que mesure ?
 4) c, ou je avec des autre je mesure
 qu pour ?
 5) pourquoi je pour quelle ou je mesure ?
 6) pourquoi chose je pour et je mesure
 mesure ?
 7) pourquoi je suis une autre chose avec deux
 avec mesure je mesure ?

Que faire avec les espèces dans les niches des murs ?

- 1) pour je ou pour je des une j, mesure ?

Comment ouvrir la porte dans la pièce avec les six choses ?

- 1) quelle avec quelle autre chose qu chose ?
 2) de quel ou chose ou avec c, ou je ou chose
 qu chose chose ?
 3) dans une des avec chose chose- chose je
 chose ?

Pu pour quelques chose, mais je ne suis plus et j'en suis

- 1) une des ou chose des- chose je chose
 que chose chose, je ou des je chose une, chose
 chose ou chose ?

- 2) pourquoi avec chose chose chose ou chose ?

quand vous croisez la personne. Les nombres
 font référence à la phrase à choisir. Par
 exemple, "1 2" signifie qu'il faut choisir la
 première phrase (en partant du haut), attendre
 la réponse, puis choisir la seconde phrase. 1
 signifie impossible

Capacité de conseil (CC)

A signifie impossible à faire

A signifie très difficile

B signifie difficile

C signifie moyen

D signifie facile

E signifie très facile

F signifie impossible

Argent : donne le montant d'argent possédé par le joueur

PREMIER ETAGE



Pièce numéro 1: Cuisine

Objets utiles

PG de bois

1) pourquoi je pour chose (chose des je chose

INFORMATIONS SUR LE CHATEAU DE BRUNWALD

Le château de Brunwald est en Autriche, près de la frontière allemande. C'est un QG secret des nazis. Indy doit y aller pour secourir Henry, son père. C'est la partie la plus dangereuse du jeu pour Indy, et c'est une bonne idée de sauver régulièrement tout que vous progressez dans le château.

Le plus grand des dangers vient des gardes nazis. Il est possible de parcourir tout le château sans combattre (excepté un mini-combat contre Biff), mais le moyen le plus simple oblige à combattre ou éviter les gardes, et à discuter avec eux. Vous vous amusez très bien si vous ne lisez les astuces ci-dessous que lorsque vous êtes coincé.

Il y a quelques situations où le dialogue proposé ne marchera pas comme prévu. Alors qu'Indy est coincé dans le château, s'il assiste un garde, ou s'endort, les nazis deviendront plus suspicieux. Si Indy s'assomme bien des personnes, les gardes finiront par savoir qu'il y a quelque chose qui tourne mal, et attaquerront immédiatement. Si vous combattez tout le monde au premier étage, vous serez obligé de combattre tous les gardes du deuxième étage. Ceci veut dire qu'Indy verra sa santé baisser de plus en plus, et il devra s'en ouïr par se faire assommer à son tour.

En fin de compte, même si les nazis sont particulièrement méfiant, si vous parlez à l'un d'eux avec un uniforme, et que vous le rencontrez plus tard avec un autre uniforme, il se rendra compte que ce n'est pas normal. Vous pourrez vous changer dans les pièces vides du château, mais faites toujours attention de cocher un même garde avec les mêmes vêtements!

Légendes:

Pièces	
Pièce numéro	Permet de se repérer sur les cartes
Objets utiles	Liste des objets récupérables dans cette pièce
Personnages	
Description	(Valek, Garde D, etc.) Permet de repérer les personnes sur les cartes
Dialogues	
	Liste des réponses à donner lorsque vous parlez à ladite personne: "Blouner", "Valek" et "Kazi" correspond à l'habit que vous portez

Et vous les avez à portée, mais je ne suis pas sûr des crânes à pousser

1) Presser les boutons qui se trouvent que derrière y qu'on

2) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

3) Le bouton qui se trouve derrière le bureau y derrière

4) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

5) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

6) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

7) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

8) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

9) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

10) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

11) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

12) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

13) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

14) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

15) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

16) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

17) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

18) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

19) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

20) Les boutons qui se trouvent derrière le bureau y derrière

Fir va le toubou, je sau toubou, mais rien ne se passe
 Il nous fallait passer je compte et réfléchir
 quelque

LE CHATEAU DE BRUNWALD

Pour des aides plus approfondies sur le château, référez-vous à la section consacrée à ce passage de jeu, un peu plus loin. Il est possible de traverser le château sans avoir à combattre une seule fois, et ceci y est indiqué. Les auteurs suivants concernant les énigmes non traitées dans le passage en question!

Que dois-je faire de domestique?

1) Il y a des bonniers dans tout le château que je pourrais voir
 2) Mais de ceux bonniers dans le château
 3) Les bonniers dans le château
 4) Mais il y a des bonniers dans tout le château
 5) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château
 6) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château

Il y a des maîtres en ce château! Comment s'en faire?

1) Il y a des bonniers dans le château que j'ai vu dans le château
 2) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château
 3) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château
 4) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château
 5) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château
 6) Les bonniers dans le château que j'ai vu dans le château

Le château de Brunwald. Comment prendre le château de Brunwald qui est en le château?

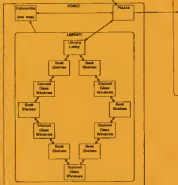
1) Les bonniers dans le château
 2) Les bonniers dans le château
 3) Les bonniers dans le château
 4) Les bonniers dans le château

Les bonniers dans le château, le château de Brunwald qui est en le château?

1) Les bonniers dans le château de Brunwald qui est en le château?

CONNECTIONS DES LIEUX





51 rue de la République 93100 St Denis
France

il se dirige vers un peu de confort et s'assied.

«...иногда в течение года не было ни одного случая, когда бы кто-нибудь из них не был в состоянии выдержать испытание, которое бы поставило перед ним вопрос о том, не является ли он чужим в этом мире».

Deux fleurs du monde entier *

7) predložak koje je recept nač. je opremljen. U
nač. je bazilom u

3) 11 e que todos os pontos de desenvolvimento.

2) да же приложиме лопу бачењу; а, ваља, сви
депутати;

#1   alone ya compressed' alone bottled wine?
#2 alone you bottle?

Chaque figure du graphique

ji done bolava je tambita qe piple' qene je
setetia'

31 JUNE 1966 MONITOR 1,000 FT. P. CALIFORNIA
RESEARCH:

3) Does Bonhoeffer understand the doctrine of the church as a gathering of people?

Downloaded from <http://ajph.org/>

It is not clear how the following can be

51 CONFIDENTIAL: WITH OTHER POLICE OFFICERS

21 EITJE AOMM RELATIE F AOMM GORREBBEL? BYNE
SWIN?

21. **PROVIDE US TO BORROW FOR INVESTMENT:**

100-443889-1000

J'ai essayé le ventailé, mais je ne peux pas prendre les uniformes

11 E-ENTWURF: MIT WIE BEFENDE 20% DER ANWELDER?

NOTE: T-VALUE OF RELATION OF T-TEST WAS

[illegible]

«**El casp** bonicatzc stqac iucq q bonnec casapqun
mattc»

2) ke eolera bee eabibeta bet na detqa wano na
arabamir wai aone' wipia da,?? aone w qajir aone
wano da wipia!

Comment prendre l'antenne sans ?

- 1) pas besoin car l'antenne se crée.
- 2) mais alors comment l'extraire de l'antenne?
- 3) Elle est en quelque sorte extraite.
- 4) mais je l'ai vu à (l'antenne l'extraire).

Je suis dans la pièce 9, en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre

- 1) C'est la pièce 9 en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.
- 2) l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.
- 3) Il y a une antenne sous l'antenne l'extraire.
- 4) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 5) l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.
- 6) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?

J'ai trouvé une antenne de bois. A quel âge est-elle?

- 1) c'est la pièce 9 en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.
- 2) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 3) alors est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?

Je suis dans une pièce pièce de l'antenne. Sous-ils sont?

- 1) ou l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.
- 2) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 3) l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.

J'ai trouvé un coffre, mais je n'ai pas la combinaison

- 1) Il y a une antenne sous l'antenne l'extraire.
- 2) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 3) alors est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 4) ou est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 5) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 6) alors est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?

et alors comment je l'extraire sans elle?

- 1) l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre.
- 2) mais est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?
- 3) alors est-ce que l'antenne est en dessous d'ici, mais je ne vois qu'un coffre?

PLANS DES CATACOMBES

CATACOMBES LEVEL 1



CATACOMBES LEVEL 2



CATACOMBES LEVEL 3



Ca y est! Je suis devenu le chevalier du Graal. Quel est le vœu?
 1) Et tous les chevaliers j'ai tué tous les dragons au
 combat! Alors qu'est-ce que ça veut dire?
 2) Je suis devenu tué par les dragons et tous les chevaliers
 sont tous les chevaliers de la terre! Les chevaliers
 sont tous les chevaliers de la terre!
 3) Les chevaliers tués par les dragons sont tous les
 chevaliers de la terre!
 4) Les chevaliers tués par les dragons sont tous les
 chevaliers de la terre!
 5) Je suis devenu tous les chevaliers de la terre et je suis
 tous les chevaliers de la terre!
 6) Je suis devenu tous les chevaliers de la terre et je suis
 tous les chevaliers de la terre!

Je le Graal Et maintenant?
 1) Maintenant je suis le Graal.
 2) Maintenant je suis le Graal.

J'ai goûté Harry. Mais il n'a pas le Graal, et un grandement de
 la terre.
 1) Alors tous les chevaliers sont tous les chevaliers.
 2) Et tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.
 3) Et tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.
 4) Et tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.

Je peux voir le Graal. Comment le prendre?
 1) Maintenant tous les chevaliers.
 2) Tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.
 3) Maintenant je suis tous les chevaliers de la terre.

Je le Graal. Je peux voir maintenant?
 1) Maintenant tous les chevaliers.
 2) Maintenant tous les chevaliers.
 3) Maintenant je suis tous les chevaliers de la terre.

OK. Le jeu est terminé. J'ai vu bien tout tout tout. Mais, ou au
 moins je ne peux pas le Graal.
 1) Maintenant je suis le Graal.
 2) Et tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.
 3) Et tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.

Je le Graal. Je suis le chevalier du Graal. Quel est le vœu?
 1) Et tous les chevaliers j'ai tué tous les dragons au
 combat! Alors qu'est-ce que ça veut dire?
 2) Je suis devenu tué par les dragons et tous les chevaliers
 sont tous les chevaliers de la terre! Les chevaliers
 sont tous les chevaliers de la terre!
 3) Les chevaliers tués par les dragons sont tous les
 chevaliers de la terre!
 4) Les chevaliers tués par les dragons sont tous les
 chevaliers de la terre!
 5) Je suis devenu tous les chevaliers de la terre et je suis
 tous les chevaliers de la terre!
 6) Je suis devenu tous les chevaliers de la terre et je suis
 tous les chevaliers de la terre!

Je le Graal. Comment le prendre?
 1) Maintenant tous les chevaliers.
 2) Tous les chevaliers sont tous les chevaliers de la terre.
 3) Maintenant je suis tous les chevaliers de la terre.
 4) Maintenant je suis tous les chevaliers de la terre.
 5) Maintenant je suis tous les chevaliers de la terre.
 6) Maintenant je suis tous les chevaliers de la terre.

Quelle est cette grande œuvre de la terre?
 1) C'est la grande œuvre de la terre.
 2) C'est la grande œuvre de la terre.
 3) C'est la grande œuvre de la terre.
 4) C'est la grande œuvre de la terre.

Certaines choses ont des grandes œuvres. Pourquoi?
 1) C'est la grande œuvre de la terre.
 2) C'est la grande œuvre de la terre.
 3) C'est la grande œuvre de la terre.
 4) C'est la grande œuvre de la terre.

Je suis en deuxième étage, en dehors du château. Comment
 grimper au troisième?

1) je pense y qu'on est bienvenu.
 2) mais y a, à y aussi selon q, à voir.
 3) bien-être bonnet-à-on croit est
 4) bon être q, pour, soit j'ai qu'on est, je
 5) bon j'.

J'ai combattu plusieurs gardes, et je suis dans un état de
 1) avec bonnet-à-on croit q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

J'ai bien regardé la section sur le chèque pour parler aux gardes,
 mais de m'attendre quand même!
 1) bien-être bonnet-à-on croit q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

Y a-t-il un moyen de passer les gardes sans parler ou combattre?
 1) soit j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

Comment se débarrasser de chez?
 1) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

J'ai du mal à faire Biff, le grand son brui, en combat
 1) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

1) soit j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

Je suis à la première épreuve. Comment passer?
 1) soit j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

J'ai dû essayer plusieurs fois avant d'y arriver. Cela affecte-t-il
 mon score?
 1) soit j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

Je suis à l'épreuve de "Moi de Dieu". Comment passer?
 1) soit j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

Je suis à la dernière épreuve, le "Chemin de Dieu". Comment
 passer?
 1) soit j'ai q, soit j'ai qu'on est
 2) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 3) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 4) je j'ai q, soit j'ai qu'on est
 5) je j'ai q, soit j'ai qu'on est

Comment trouver de l'essence pour la voiture sans essence?

- 1) Il n'y a eu de l'essence que dans les voitures.
2) On dirait que... beaucoup d'essence.
3) On dirait qu'il y a de l'essence dans les voitures.
4) (L'essence est dans les voitures) Je n'ai pas d'essence dans la voiture.
5) L'essence est dans les voitures.

Comment passer les barrières?

- 1) Les barrières sont fermées.
2) Les barrières sont fermées.
3) Les barrières sont fermées.
4) On n'a pas de barrières.
5) Les barrières sont fermées.

Y'a-t-il un moyen de passer les barrières?

- 1) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
2) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
3) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
4) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
5) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
6) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
7) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
8) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
9) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
10) Il y a une machine qui peut passer les barrières.

LE TEMPLE DU GRAAL

Je suis au dehors du temple. Dois-je faire quelque chose avant d'entrer?

- 1) Il y a une machine qui peut passer les barrières.

Il y a une machine qui peut passer les barrières.

- 1) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
2) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
3) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
4) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
5) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
6) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
7) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
8) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
9) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
10) Il y a une machine qui peut passer les barrières.

Que faut-il faire pour entrer dans le temple?

- 1) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
2) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
3) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
4) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
5) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
6) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
7) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
8) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
9) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
10) Il y a une machine qui peut passer les barrières.

Il y a des portes fermées au temple.

- 1) Il y a des portes fermées au temple.
2) Il y a des portes fermées au temple.
3) Il y a des portes fermées au temple.
4) Il y a des portes fermées au temple.
5) Il y a des portes fermées au temple.
6) Il y a des portes fermées au temple.
7) Il y a des portes fermées au temple.
8) Il y a des portes fermées au temple.
9) Il y a des portes fermées au temple.
10) Il y a des portes fermées au temple.

Il y a une machine qui peut passer les barrières.

- 1) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
2) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
3) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
4) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
5) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
6) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
7) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
8) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
9) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
10) Il y a une machine qui peut passer les barrières.

Il y a une machine qui peut passer les barrières.

- 1) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
2) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
3) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
4) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
5) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
6) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
7) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
8) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
9) Il y a une machine qui peut passer les barrières.
10) Il y a une machine qui peut passer les barrières.

Pou-je sortir du château sans être capturé?

1) Ouf!

2) Peut-être avec une quinquette.

3) Il faudrait évidemment d'assez bons dévifs ou moutons.

4) Il faudrait qu'il y ait assez d'assez bons dévifs ou moutons.

5) Peut-être avec une quinquette, des dévifs ou des moutons.

Indy et Henry sont ligotés. Que faire?

1) Il y a probablement des sorcières qui s'y connaissent.

2) Oui, mais ça prendrait du temps.

3) Peut-être il y a un autre moyen.

4) Peut-être que bonhomme est un peu plus intelligent.

Le petit bougre aime que je sois ligoté, mais je ne suis toujours pas libre.

1) Vieux amis je crois.

2) Avec un peu d'entraînement.

3) Je pourrais peut-être le faire.

4) Peut-être j'aurais pu le faire je pourrais.

5) Peut-être d'assez bons dévifs ou moutons ou des sorcières.

6) Il y a peut-être d'autres moyens de le faire. Peut-être avec un peu d'entraînement.

Indy et Henry sont libres. Comment quitter le château?

1) Peut-être par la porte de derrière.

2) Peut-être par la porte de devant.

3) Peut-être que bonhomme est un peu plus intelligent.

Je suis debout avec Henry, près du vide-creux. Où dois-je aller?

1) Vers le vide-creux.

2) Vers le vide-creux.

3) Peut-être avec un peu d'entraînement.

4) Peut-être avec un peu d'entraînement.

Comment arriver jusqu'au vide-creux?

1) Peut-être je pourrais aller y aller.

2) Peut-être je pourrais aller y aller.

3) Peut-être je pourrais aller y aller.

4) Peut-être je pourrais aller y aller.

5) Peut-être je pourrais aller y aller.

6) Peut-être je pourrais aller y aller.

7) Peut-être je pourrais aller y aller.

Les pots s'envolent pas de s'envoler. Que faire?

1) Ils ne sont pas très bons.

2) Peut-être que ça va.

3) Peut-être que ça va.

4) Peut-être que ça va.

5) Il y a peut-être un autre moyen.

Je tiens le bâton. Et maintenant?

1) Peut-être que ça va.

Comment aller découvrir les vases?

1) Avec un peu d'entraînement.

2) Avec un peu d'entraînement.

3) Peut-être je pourrais aller y aller.

4) Peut-être je pourrais aller y aller.

L'écrit s'est écrit. Que faire?

1) Peut-être que ça va.

2) Peut-être que ça va.

3) Peut-être que ça va.

4) Peut-être que ça va.

3) Pourquoi je breche-tu?

Que fais-tu avec la radio?

1) J'écoute de, j'ajoute un message à l'heure.

2) On, j'ajoute je qu'on écoute.

3) Il suffit d'écouter je breche avec je écoute.

4) On ne peut pas écouter de la radio.

Pourquoi se fatiguer autant à écouter la radio?

1) C'est une très bonne chose que d'écouter de la radio. On écoute de la radio. On écoute de la radio.

2) Pour des raisons de santé. On écoute de la radio. On écoute de la radio.

3) Pour des raisons de santé. On écoute de la radio. On écoute de la radio.

4) Pour des raisons de santé. On écoute de la radio. On écoute de la radio.

La radio a peu d'effet avec la radio.

1) Il y a peu d'effet de la radio.

2) On écoute de la radio.

3) Il y a peu d'effet de la radio.

La radio a peu d'effet avec la radio.

1) On écoute de la radio.

Indy peut écouter à l'échelle, mais que faire pour Henry?

1) Il y a peu d'effet de la radio.

Comment Henry va-t-il se sauver?

1) On écoute de la radio.

Une fois en haut de l'échelle, je suis prêt dans un laboratoire.

1) On écoute de la radio.

2) On écoute de la radio.

BERLIN / AÉROPORT

Je suis à un barrage sur la route de Berlin. Comment passer?

1) On écoute de la radio.

2) On écoute de la radio.

3) On écoute de la radio.

4) On écoute de la radio.

Je suis à Berlin. Il y a un seul très important est. Que dois-je faire?

1) On écoute de la radio.

2) On écoute de la radio.

3) On écoute de la radio.

4) On écoute de la radio.

5) On écoute de la radio.

6) On écoute de la radio.

Nous sommes à l'aéroport. Où est-ce à partir d'ici?

1) On écoute de la radio.

2) On écoute de la radio.

3) On écoute de la radio.

Comment prendre des tickets pour le Zappala?

1) On écoute de la radio.

2) On écoute de la radio.

3) On écoute de la radio.

4) On écoute de la radio.

Que faire avec ces hommes qui tiennent la radio?

1) On écoute de la radio.

2) On écoute de la radio.

3) On écoute de la radio.

4) On écoute de la radio.

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 399–406

- 1) Գործեր լիակ է արտաքր գո Դ.ՍՈՒՄՈՒՄ՝
 2) Զանառն է քանակ՝
 3) Երեսն քանակ է արտաքր գո Դ.ՍՈՒՄՈՒՄ՝
 4) Երեսն Զանառն քանակ ասոց Դ.ՍՈՒՄՈՒՄ՝
 5) Զանառն-ասոց է արտաքր Զանառն՝
 6) Զանառն-քան է արտաքր գո ասոց Զանառն՝
 Զանառն Զանառն Զանառն-քան է լիակ՝
 7) Երեսն Զանառն քան արտաքր Զանառն լիակ՝
 8) Զանառն արտաքր Զանառն-քան արտաքր Զանառն լիակ՝
 9) Զանառն արտաքր Զանառն-քան արտաքր Զանառն լիակ՝

Commentary will cover: New Products *

- 1) pu roos oomutut? wuplak ja Jan wupuramut?
- 2) Ootitak J. wupuramut?
- 3) Wupuramut wupuramut?
- 4) wupuramut wupuramut wupuramut wupuramut wupuramut

ZITTELINEN UND ZITTELN

Je suis dans le bapteme. Comment voler avec ça?

- 1) I AM A MEMBER OF THE AMERICAN
ASSOCIATION OF UNIVERSITY PROFESSORS
2) I AM A MEMBER OF THE AMERICAN
ASSOCIATION OF UNIVERSITY PROFESSORS
3) I AM A MEMBER OF THE AMERICAN
ASSOCIATION OF UNIVERSITY PROFESSORS
4) I AM A MEMBER OF THE AMERICAN
ASSOCIATION OF UNIVERSITY PROFESSORS

Je suis à bout de Zoroastro. Comment passer la garde?

- 11 dote bolleas jar qammas qee [tʰɔɔɔɔ]
 12 qe jar eppaas jar' bōn au bedneq
 q. xidneq'
 13 xee dōn' aōe eppa qawōt eppaas'
 14 t. xidneq dōn aōe aōe eppa pōn eppaas
 au dōnneq'

Am bord du Zoroaster. Que se passe-t-il ?

- 1) ET JE COGNOMAI ADOPT WILLIAM ? J. seigneur? Je
rebbayon l'arrestante ? Je l'arrestante ?
2) J'AI AN COGNOMENI ADOPT WILLIAM ? J. seigneur? Je
rebbayon l'arrestante ? Je l'arrestante ?
3) J'AI AN COGNOMENI ADOPT WILLIAM ? J. seigneur? Je
rebbayon l'arrestante ? Je l'arrestante ?

Experimente zum Thema: Zeitpunkte in P

- 11 11 A e nu eșapă în bătălie cu pui
q. eșapă cu zădărnici
12 11 E eșapă în jocurile de cărți
13 11 E eșapă în jocurile de cărți
14 11 E eșapă în jocurile de cărți

Qu'est-ce que se trouve derrière la porte fermée?

- 1) не является ни логотипом,
2) не является ни логотипом,
3) не является ни логотипом.

Comment entrer dans le langage du maître?

- 1) If your spreadsheet does not yet open it
appears:
2) If you're in spreadsheets
3) If you're in spreadsheets
you can go to the menu bar and click on
the word "File" and then click on
the word "Open".

J'ai réussi à attraper le malin. Que faire ?

- 1) "Kam qe kaq?"
- 2) "Kam qe kaq?"
- 3) "Kam qe kaq?"
- 4) "Kam qe kaq?"

Au secours! La radio a capturé Iqly, et la radio fonctionne

- 1) 50,000 sq ft of space in a new building, and
2) 100,000 sq ft of space in a new building.

Le radar n'arrive pas de me capturer! Je n'ai pas peur de l'ennemi.

- [illegible]

■ *These findings suggest the conference was really?*

- 1) QUALITY IN DESIGNING
2) EFFICIENCY IN DESIGNING

PETITES ANNONCES

Infogrammes recherche:

-programmeur PC
-programmeur sur 68000 ayant connaissance du langage C
et autres langages de programmation structurée. Gros pari
sur console, borne d'arcade et CD.
Pour tout renseignement: Infogrammes
84 rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne Cedex
Tél: (06) 78.03.18.46

Legend Software recherche programmeurs ST, Amiga,
PC, CPC, C64 et graphistes ST, Amiga. Adressez vos
réclamations à Legend Software, Immeuble Germanium 80
ave des Buttes de Coesmes 37500 Rennes. Tél:
09.38.36.38. Autres: Contacter nous.

AMIGA

Vous aimez les images de synthèse Amiga! Hx2l Party est
une vidéocassette VHS Sécan 60 minutes, où 20 auteurs
Amigaistes "exposent" leurs meilleures réalisations: des-
sins animés, clips vidéo, animations, 2D, 3D, digits... Une
heure de délice audiovisuel, secondée par de grands musi-
ciens sur Atari, Amiga et Mac. Disponible par correspon-
dance pour 190 francs (port compris) à: éditions
Syllogisme, 14 rue Fernat, 75014 Paris.

Vends Amiga 500 + câble péritel, le tout en excellent état
+ 8 jeux originaux + boîte de rangement + 3 joysticks +
revues. Le tout 4500F (soit en 89). Ben Mbeun Nasib.
Tél: 45.40.54.59. Paris 14 e avant 21 h.

Vends Amiga 1060 + moniteur 1081 + lecteur externe
A1010 + extension mémoire apuit interne 1 Mo 5 avec
clock + séléc A1060 S12 Ko + disque dur 20 Mo avec
carte contrôleur FC + perfect sound + docs + dos 3.3 et
worderch 1.3 + logiciels. Le tout état neuf: 12000 F. Tél:
42.04.19.45. Pascal Azambou, 11 rue du Bel-air 92000
Nanterre.

Vends originaux pour A500: Populous, Sim City, Les
Voyageurs du Temps, Rockstar, Zany Golf: 140 F pièce. 4
jeux pour 560 F, le 5e gratuit. Demander Romaine 79h au
78.90.27.82 (Chelles, région lyonnaise).

Urgent! Vends Amiga 500 + 1084S + second drive + joy-
stick + logiciels + revues + boîte de rangement + accessoi-
res divers. Mars 90 (facture + garantie). Le tout: 5500 F.
Tél: 39.46.78.91 ap 18 h 30. Demander Marc.

Vends Amiga 500 + écran couleur + extension 1 Mo +
disks. Etat neuf, sous garantie: 6000 F. Tél: 43.07.30.63.

Cherche Contact Amiga. Contacter Bruno au 91.66.57.43.

Vends originaux pour Amiga: Full Metal Fleuret, F 29
Raidiator, TV Sports Football: 120 F pièce ou 350 F le
lot. Demander Jean-Yves au 38.63.17.33 ap 18 h 30 merci.
Echanges s'abstiennent.

Le catalogue gratuit des logiciels du Domaine Public pour
Amiga (Megadémos, jeux, utilitaires et les collections Fish
et Thag) est disponible. Les échanges de DP sont possibles
aussi que la diffusion de vos logiciels. Proc Distribution, 88
rue de Sailly, 93090 Toufflers.

Vends Amiga 500 + moniteur couleur 1084 + imprimante
Seiko G5500A 80 colonnes + manuels techniques + 50
jeux + joystick, le tout 5000 F. Tél: (0) 45.92.38.71.

ATARI

Vends moniteur Philips SC1425 ou échange contre mo-
niteur monochrome. Prix à débattre. Patrick Semet au
45.90.18.26.

Achète sur Paris moniteur couleur + Atari STE gonflé à 2
Mo + Mégaflo 30. Tél: (0) 43.72.64.64 sur répondeur.

Echange ou vends bas prix (15/disk port compris) + de
150 démos (musique, X...) pour Atari ST et STE. Deman-
der Frédéric Bouet, 4 rue Georges Kirsch S1300 Vitry le
François.

Vends originaux pour Atari: Fighting Bomber (120 F),
Chase HQ (50 F), Sherman M4 (100 F), B.E.A. (70 F),
Comptes (50 F), Grafton II (50 F), Sub Battle (50 F).

Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur SC1425 + 60
jeux et utilitaires + joysticks + tapis + revus: tout TBE
pour 4000 F! Lepêtre Michael, 4 rue Gabriel Péri S9129
Avenches-lez-Aubert. Tél: 27.37.23.97.

Vends originaux sur 520 ST de 80 à 130 F. Operation
Wolf, Double Dragon, After Burner, Bismarck (the caped
crusader), Fire. Demander Frédéric au 30.43.16.38 le soir.

Vends Atari 520 STF (SF) + lecteur DF + moniteur
couleur SC1224 + sélecteur de drive + joystick + disquet-
tes. Le tout: 5000 F. Tél: 30.74.26.09 (Yvelines) ap 18 h.

Vends près de 150 démos sur STF-STE: 20 F la disquette
et port compris. Liste sur simple demande. Recherche
soundtracker. Thullier Stéphane, 9 rue Georges Basquin
59830 Lesquin.

Achète sur Paris Atari Mega ST2 + moniteur. Faire offre
Raphaël: (0) 43.72.64.64 (sur répondeur).

Vends 520 STF gonflé à 1 Mo avec emballage, souris,
péritel et bouquins (me contacter pour domaines d'intérêt):
2200F Vends aussi vieux jeux originaux (aventures, arca-
des, simulateurs...). Prix variables. Tél: (0) 42.63.78.14.

Vends Atari 520 STF + écran couleur + 56 logiciels +
souris + 2 joysticks + pistolet Wetphaser + matériel (boi-
tier...) le tout TBE: 3500 F. Mr Gernel, le parc A, la Ve-
pillière 38290. Tél: 74.95.51.32.

L'assembleur: ça vous tente? Je vous propose une méthode
de cours par correspondance ST pour créer votre propre
jeu d'ici 6 mois. Cédric Javault 38 av Gallilée 94100 St
Maur. Tél le week-end: 42.83.50.16.

Vends 520 STF lecteur DF + moniteur couleur + joystick
+ logiciels + livres et revues (tous les Gen 41
(NDR:!!!!!!)). Prix: 4000 F. Tél: 69.96.63.79 (région
provençale).

Vends Atari 1040 STF + moniteur mono SM225 + joystick
+ câble péritel (pour branchement TV). Le tout: 4500 F
TBE, Marc Legru. Tél: 47.35.41.92 (le soir ou le
week-end).

Vends jeux ST: Millennium 2.2, Falcon, 3D Pool, Licence
to Kill, King of Chicago..., à partir de 120 F. Tél:
47.38.25.90.

Vends logiciels originaux pour ST et Amiga (les prix ont
baissé de moitié), livres divers (68000, C, Truc et astu-
ces...), Disk Dr pour IBM PS/2 et modem Seisrad. Liste
disponible. Entrée à Eybenne Frank, 2 rue Li André Jo-
seph, 83000 Toulon.

**je veux vraiment tout
savoir sur les jeux micro**

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

CÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST, AMIGA et PC. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

☐ Je désire recevoir les numéros suivants de Cénération 4, pour un total de ... francs.
Indiquez ci-dessous les numéros de Cénération 4 que vous désirez acquérir :

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N°1 | <input type="checkbox"/> N°2 | <input type="checkbox"/> N°3 | <input type="checkbox"/> N°4 |
| <input type="checkbox"/> N°5 | <input type="checkbox"/> N°6 | <input type="checkbox"/> N°7 | <input type="checkbox"/> N°8 |
| <input type="checkbox"/> N°9 | <input type="checkbox"/> N°10 | <input type="checkbox"/> N°11 | <input type="checkbox"/> N°12 |
| <input type="checkbox"/> N°13 | <input type="checkbox"/> N°14 | <input type="checkbox"/> N°15 | <input type="checkbox"/> N°16 |
| <input type="checkbox"/> N°17 | <input type="checkbox"/> N°18 | <input type="checkbox"/> N°19 | <input type="checkbox"/> N°20 |
| <input type="checkbox"/> N°21 | <input type="checkbox"/> N°22 | <input type="checkbox"/> N°23 | <input type="checkbox"/> N°24 |

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Je choisis : 1 numéro vaut 25ff O
5 numéros: 100 ff O 10 numéros: 170ff O
une reliure 65 ff O 2 reliures: 130ff O
Le pact d'enfer vaut 270ff: 11 numéros au
choix (les indiquer) + 2 reliures O
**Port compris. Cocher le ou
les cercles désirés.**

Envoyez votre règlement à: **PRESSIMAGE**
210, Rue du faubourg St Martin 75010 PARIS

NOM

Prénom

ADRESSE

.....

VILLE: CODE:

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Vends sons synthés studio: 1-V50-M3R-VFX-Y5100, 2-0-0-B-2-0-0-D-X-7, S, D-X-7-1-1-F-D, KI-K5-ESQ1: S080-DW8000-D58-TX812-DX11, 21, 27, 100-CZ-JUN04,2-050, D20, 10, 110, S, MATRIX, 400 Disks, W30-S550-S330-S50 Tél: (16) 61 55 77 11

Vends pour Atari: Tablette graphique format A4: 2000 F, moniteur couleur (état neuf): 1600 F, drive Atari doublé face SF 314: 800 F. Vends aussi dérivatif léger 420 avec mât neuf + matériel...: 8900 F. Tél: 64.57.62.43

PC et COMPATIBLES

Vends T01h, PC/XT, DD, couleur BGA + carte BGA Pass-dine + joystick + souris + jeux et utilitaires + Basculante + livres + cédéaux. Prix: 8900 F. Tél: 42.08.64 54. Chromo-pts vers 38h.

Vends originaux pour PC: Vette (150 F), F-19 (200 F), Ferrari Formula 1 (100 F), Lombard Rally (100 F). Bostel Laurent au 65.66 13.00.

DIVERS

Cherche personnes sur Paris pour diriger 1 journal. Pour tout renseignement, tél: (1) 46.87.23 15. Demander Mr Guerechon. Si absent, laisser vos coordonnées.

Cherche attaché de presse, si intéressé écrire à Mr Guerechon Patrick, 301 ave de Fontainebleau 94320 Thiais.

Cherche secrétaire, si intéressée écrire à Mr Guerechon Patrick, 301 ave de Fontainebleau 94320 Thiais.

Cherche comptable, si intéressée écrire à Mr Guerechon Patrick, 301 ave de Fontainebleau 94320 Thiais.

International Precware Association vous propose gratuitement son catalogue de Dempuhs pour Atari ST et Compatibles PC. Achevons vos vœux soit originaux pour un bon prix, faire offre à IFA IFA, route nationale 59680, Cerfontaine. RTC: 27.15 58.11.

Vends console Sega System (lunettes, pistolet...) + 10 jeux. Tous les bests (Golden Axe, Altered Beast...). Le tout cédé à 1500 F. Contacter le 39 55.32.18. Demander Michal.

Vends console Nec + 10 jeux + XE1 Pro+ Super joystick. Valeur réelle: 7000 F vendra 4500 F au moins. Vends séparément. Répond particulière. Tél: 34.83.53.41.

Vends digitiseur sonore compatible ST-Replay et STOS Maestro. 295 F. Tél: 78.41.09.60 (demander Ludovik).

Vends console Sega garantie encore 4 mois + 6 jeux (Harg On, R-Type, Alex Kidd, Lord of the Sward, Rocky, Rampage) + 1 manette (speedling): 1200 F (valeur 2700 F). Demander Sébastien au 60 10.42.00.

Vends CPC 664 + MP2F + AMX Mouse + Disks + boîte de rangement + livres, joysticks et revues. Tout TBE 1550 F. Franck au 40.36.24.40.

Vends moniteur Tim CGA, 4 couleurs parmi 16 très peu servi, emballage d'origine, valeur + de 4000 F, vendra 2500 F. Tél: 39.75.77.28 ap 19 h. Pierre Riglet Scierie des Peils jachères 78670 Villennes s/s.

LA RUBRIQUE DE L'AVENFOU

Après le retour de l'Avenfoû avec les galées que vous trouverez tous les mois au centre du magazine, voici enfin son grand retour, avec sa nouvelle rubrique, dans laquelle il vous propose ses soluces, des trucs et des réponses à vos problèmes...

Comme c'était la première fois, pas de réponses, mais s'abstenir pas de lui envoyer vos questions, s'il bloque, il publiera la question dans la rubrique, et vous pourrez donc entraider vos copains bloqués! Vous pouvez également envoyer vos trucs et soluces à :

Célestien 4
Rubrique de l'Avenfoû
19 rue Hippolyte Moreau
33008 Paris

THE SOLUCE: LES VOYAGEURS DU TEMPS (DELPHINE)

31e siècle

au début, il faut prendre le sac, examiner l'échafaudage et actionner le bouton rouge (il faut se mettre à côté des manchettes). Dirigez-vous ensuite vers la fenêtre et actionnez-la. Vous êtes à l'intérieur, prenez le sac en plastique qui est à vos pieds. Ensuite, utilisez le sac avec le robot (il va se remplir). Utilisez-le sur la porte qui est en face de la fenêtre. Allez vers l'autre porte et actionnez le tapis (il faut être bien placé). Actionnez ensuite la porte de droite. Entrez dans la pièce. Utilisez la clé sur un des placards et examinez la machine à coudre. Il y aura un nombre inscrit (c'est toujours 40325). Actionnez ensuite le bouton, prenez la liasse de papier, examinez la carte d'Etat-major et utilisez le petit drapeau sur le petit trou. Entrez dans le passage secret. Là, examinez le pavé numérique et actionnez-le rapidement suivant le nombre donné sur la machine (actionnez 4, actionnez 0, etc.). Entrez dans la pièce. Utilisez les papiers dans l'ouverture de la photocopieuse, actionnez le bouton vert, puis le rouge. L'écran se déclenche. Prenez les papiers et allez vers le cercle blanc qui est à votre droite; vous serez alors immédiatement téléporté au Moyen Âge.

Moyen Âge

Dirigez-vous vers les monstres en prenant garde de ne pas tomber dans les marais. Utilisez la bombe autocollante sur eux, et ils disparaîtront. Avancez en prenant toujours garde à ne pas tomber et dès que vous voyez un défilé sur le sol, examinez-le. C'est le pendentif de Lo-Ann. Plus loin, examinez le pied du grand arbre; vous y trouverez une croix. Utilisez-la sur la grande branche. Attendez et prenez la habits de l'homme. Remplacez votre sac en plastique d'eau et dépêchez-vous d'aller au tableau secret. Arrivé à ce tableau, allez à celui qui se trouve en dessous (toujours très vert). Là, rapprochez-vous mais du lapin pour qu'il grogne et utilisez le sac sur lui. Remenez au tableau d'avant, et allez derrière le château; actionnez le grand

arbre et examinez le sol (c'est un tout petit point en haut à droite d'une croix). Allez au bureau, utilisez la pièce sur l'arbergiste et ressentez. Là, allez vers la garde et montrez-lui le médaillon (actionnez médaillon sur garde). Il va vous servir chez le roi. Quand vous en passerez, prenez la lance du garde, et allez l'utiliser sur le seigneur (qui est accroché au grand arbre derrière le château). Vous voilà habillé en seigneur. Allez là où il y avait le lapin, et pénètrez dans le manoir. Là, entrez dans la porte de droite (ATTENTION: vous devez marcher dans la même arce que les autres, et vous ne devez pas dépasser la ligne qui est au sol). Avancez ensuite vers le père supérieur, et va vous demander à boire. Sortez, allez à la porte de gauche et prenez la coupe, allez à celle du haut et utilisez la coupe sur le seigneur qui est en équilibre sur deux autres. Descendez la chute au père supérieur et dès qu'il se sera désséché, fertilisez-le. Utilisez la télécommande sur le seigneur (en-dessous de l'échafaud) et remonte. Remontez vers les loggions et montez à l'échelle. Là, utilisez la télécommande sur le seigneur (en-dessous de l'échelle) et rentrez dans le passage secret. Allez vers Lo-Ann et examinez le bâtiment qui se trouve à ses pieds; vous trouverez une capsule. Utilisez ensuite la carte magnétique dans le lecteur de cartes. Vous serez alors au XXXXe siècle.

XXXXe siècle

Dès votre arrivée, Lo-Ann disparaît; ne vous inquiétez pas. Allez près des décombres blancs à droite, et examinez-les. Vous trouverez un chalumeau. Allez au tableau de droite. Allez vers les décombres blancs, en haut à gauche, et examinez-les; vous trouverez des fusibles. Actionnez les décombres qui sont un peu plus bas, un peu plus à gauche, et actionnez ensuite la plaque d'égoût. Dirigez-vous à droite et utilisez votre chalumeau sur le robinet (juste sur un mur). Contrôlez votre chemin et tuez le Mala-Peuve. Mettez-vous en face de la caméra. Utilisez la liasse sur la caméra. Vous entrez dans la maison. Allez vers le distributeur de journaux, et examinez le récepteur; il y a une pièce. Utilisez-la dans la boîte à message, elle redémarrera. Reprenez-la et remettez-la dedans. Là, cela va marcher. Prenez le miroir. Arrivé à la station suivante, descendez aux soutiens et utilisez vos fusibles sur ceux qui sont à votre gauche (la petite armoire). Il ne se passe rien. Remontez, et là, vous verrez que le contrôleur regarde la télé. Allez sur l'escalier soutien (ATTENTION: il faut monter quand la femme se gachet est en train de se maquiller). Vous serez enfin capturé, et dans le prison, vous utilisez la clé sur la grille, vous utilisez la espèce de jeu dans le conduit et vous utilisez enfin le journal sur le conduit. Vous serez ensuite dans à une petite bastide entourée très amusante, et vous irez jusqu'à l'an -45000000.

Géomé

Allez vers Lo-Ann et servez-la (elle va vous donner un gazou). La suite ne dépendra que de votre agilité au tir. En effet, vous devrez tuer une bonne vingtaine de Crayons avant que leur chef ne Lo-Ann. Examinez-la tous les puis prenez le médaillon sur elle. Vous serez

retrouverez plus tard devant le vaisseau. Allez vers le Crughon et examinez-le. Rentrez ensuite dans le vaisseau (après donc avoir trouvé sa clef). Utilisez la carte magnétique dans la fente qui se situe juste à votre droite sur l'écran. Actionnez le bouton d'hibernation, prenez le vêtement et mettez-le sur la caméra. Allez ensuite dans le caisson et réactivez-le. Vous aurez droit à une superbe séquence animée. Arrivé à terre, dirigez-vous juste à droite de la porte et attendez. La porte va s'ouvrir, utilisez la capsule sur le héros, mais attention, faites-le au dernier moment!!! Attendez que les deux Crughons entrent et sortez du vais-

seau très rapidement. Dirigez-vous ensuite vers la grosse caisse, en bas à gauche (en prenant garde à ne pas heurter les Crughons). Vous redevenez visible. Si vous êtes assez près de la caisse, les Crughons ne vous verront pas. Actionnez-la et entrez dedans. Votre orlé vous dit la mission à accomplir. Explorez le labyrinthe afin de trouver la salle de contrôle (tout en bas, au milieu). Là, entrez dans la porte, rapprochez-vous de la console et utilisez-la avec la carte magnétique. Refaites le chemin en sens inverse, mais tournez à gauche à un moment pour arriver au sas. Poussez la porte et voilà, vous avez fini!

L'INDIC DE JÉRÔME LANGE

Suite des astuces de Jérôme Lange, continuée dans le précédent numéro. Merci à L'indica pour ces précieuses informations.

II - LA MORT DE JUSTE

1er février au matin (2e jour)

7H30. Le corps de Juste est repêché à l'embarcadere...

La plupart des personnages apprennent la mort de Juste au début de la matinée.

"Pourquoi lui ? Pourquoi ? C'est trop injuste !"

(Anita)

Répéter / Converser / Argumenter



www.l'indica.com / www.l'indica.com / www.l'indica.com

Comment?

7:30 AM: Je les févner sur l'embarcadere:
Regardez le cadavre de Juste: il a la gorge tranchée.



Qu'avez-vous remarqué...? de:
7 à 8:00 AM: *Juste n'est pas mort noyé. On l'a égorgé avant de le jeter à l'eau.*

(Chris)

Où?

Pour entrer chez Juste après sa mort, retrouvez la clé de sa maison sur le ponton à l'embarcadere.

La fenêtre de la maison, bloquée le premier jour, est cassée et ouverte le second.

Fouillez la nasse de Juste (à moitié immergée) à la Plage Nord. Il s'y trouve entre autres choses, un médaillon. Ayant dialogué auparavant avec Juste, on se souvient avoir remarqué ce médaillon autour de son cou. Montrez l'objet aux autres personnages: ils confirment qu'il s'agit bien du médaillon de Juste.

Déductions:

Juste a certainement été assassiné chez lui, par quelqu'un qui serait passé par la fenêtre (l'assassin aurait emporté la clé de la maison en partant, puis l'aurait perdue plus tard à l'embarcadere).

Seu corps aurait été porté jusqu'à la plage nord (où le médaillon s'est détaché), mis à l'eau et aurait dérivé ensuite jusqu'à l'embarcadere.

Ne pas chercher à rester à la plage nord vers 2 heures du matin, pendant que le corps y est transféré. Le meurtre vous y assomera aussi!

Pourquoi?

Retour le 31 janvier au soir:

Observez la plage nord:
6:00 PM: *Juste vide ses nasses. Sue et Roy discutent à 50 mètres de là.*

Qu'avez-vous remarqué...? de:

6 à 7:00 PM: *Juste a pêché un drôle de poisson d'algues jaunes...*

(Sue)

Posez la même question à Juste, en argumentant (laisser sans témoin ou sondoyer), qui répondra:
"J'ai pêché une perruque blonde. J'ai eu peur. Je l'ai jeté."

Qu'avez-vous remarqué...? de:

7 à 8:00 PM: *Depuis le bateau, j'ai vu de la fumée s'échapper de la maison de Juste.*

(Bruce/Anton)

Se cacher sous le lit, dans la maison de Juste, et observer à 7:00 PM:

"Juste (lui) brûler quelque chose dans son poêle."

Qu'avez-vous remarqué...? de:

8 à 9:00 PM: *Juste a changé de place à table quand Chris est venu s'asseoir à côté de lui.*

(Migay)

1 à 2:00 AM (les 00): *"Je faisais un petit tour et j'ai croisé Juste derrière chez lui. Quand il m'a vu, il s'est débâti."*

(Anta)

Déductions:

Depuis la découverte de la perruque, Juste avait peur. Il faisait tout le monde, y compris Anta qui semble beaucoup l'aimer.

Cette perruque trouvée dans la mer est sa indice sans doute compromettant: il l'avait emporté, et par crainte des conséquences, il l'a fait disparaître.

Il ne l'a certainement pas jeté, mais brûlé dans son poêle.

La perruque lui a quand même permis de comprendre quelque chose d'important, qui aurait justifié ses réactions...

À qui pourrait appartenir cette perruque?...

3615 GEN4

MAUPITI ISLAND
*ITI PUIS ENVOI

LA RUBRIQUE DES
AVENTURIERS
*AVE PUIS ENVOI

COMMODORE AMIGA

A500 + EXT 512K :	4390 F TTC
A500 + EXT 2MO :	7390 F TTC
A2000 + ECRAN + EXT 2MO	
+ DISQUE DUR 30MO (28MS) AVEC ROM AUTOBOOT :	16990 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES AMIGA
PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE D'OMPUB + JOYSTICK



ATARI ST

520 STE + EXT 512K	3990 F TTC
520 STE + EXT 2MO :	4990 F TTC
MEGA STi + EXT 1MO	8950 F TTC

POUR LES CONFIGURATIONS NORMALES ATARI
PACK CADEAU : 10 DISQUETTES + POCHETTE D'OMPUB + JOYSTICK

ET TOUJOURS LES
DISQUETTES A DES PRIX
MICRO VIDEO

Promotions dans la limite
des stocks disponibles,
Disponibilité pouvant varier
suivant les magasins
renseignez vous

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la passion d'une chaîne

PARIS				BORDEAUX	TOURS
8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 30.37.92.75 / 40.34.97.80 + Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19 h <i>Métro : Gare de l'Est / Gare du Nord</i>				3 cours Allée de Larnaud 33000 Bordeaux ☎ 56.44.47.70	81, rue Michelet 37000 Tours
NOUVEAU ! DAX 56, Avenue Victor Hugo 4010 Dax ☎ 81.37.06.47	NANCY 55, rue des 4 eglises 54000 Nancy ☎ 83.37.06.47	PERPIGNAN 1, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68.54.24.40	LYON 11,12 cours Anatole France 69000 Calais ☎ 72.27.14.74	BRUXELLES 1, rue Desir 1050 Brussels ☎ 02 / 646.9874	DENANT 21 place Lamartine 5104 ANAGIS ☎ 062 / 611493

MICRO VIDEO

NOUVEAU

CONSOLE DE JEUX PORTABLE COULEUR

LA CONSOLE + 1 CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR + COMLYNX

LYNX 1790 TTC

OFFRE SPECIALE

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ALIMENTATION SECTEUR + BLUE LIGHTNING +
HOUSSE DE TRANSPORT LYNX

1990 F TTC



LES 5 MEILLEURS LOGICIELS DE JEUX SELECTIONNE PAR L'EQUIPE DE MICRO VIDEO

-10 % SUR CES TITRES PENDANT 1 MOIS

ST

IVANHOE
MIDWINTER
ROCKSTAR
TENNIS CUP
MAUPITI ISLAND

AMIGA

F 29
ROCKSTAR
IVANHOE
TENNIS CUP
SIM CITY

LE BIDOUILLEUR MALADE



COMMOTRUCS

SONIC BOOM

Sous Smartdisk, changez 53 40 en 4E 71 (block 39, offset 180) et 53 79 00 00 49 1A en 4E 71 4E 71 4E 71 (block 38, offset 4A) pour obtenir les bombes infinies.

Si vous voulez des vies infinies, remplacez (en block 62, offset 74) 53 38 4B 1D par 4E 71 4E 71 (joueur 1), et (en block 62, offset 9C) 53 38 4B 2B par 4E 71 4E 71 (joueur 2). Castorax vous demande de ne pas recalculer le checksum.

SUPERCARS

Castorax choisit RICH comme nom et obtient alors 250000 dollars.

TENNIS CUP

Castorax a repris l'idée de Toubab. Sur le disk de sauvegarde, en offset 0A du block 02, il a écrit 64 64 64 64 64 64 sans recalculer le checksum.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Vous voulez des crédits infinis. Castorax le savait bien. En block 1552, offset 1BA, vous voyez la séquence 53 79 00 04 24 44. Remplacez le 53 par un 52.

En block 1583, offset 0A2, vous apercevez un 33 FC 00 09 00 04 24 44. Remplacez le 09 par un 05. Et ne recalculiez pas le checksum!

THE UNTOUCHABLES

Exo7 a tapé SOUTHAMPTON GAZETTE, puis il a appuyé sur F10.

JUMPING JACK SON

Vous voulez des vies infinies, Castorax le savait bien. Cherchez 52 39 00 00 ED C7 et remplacez 52 39 par 60 04. Vous voulez des cassettes infinies, Castorax le savait bien. Cherchez 53 39 00 00 EF 95 puis remplacez par 53 39 par 8004. Recalculiez le checksum.

PINBALL MAGIC

Gé35, c'est son pseudo sur le 3615 GEN4, vous indique comment obtenir des balles infinies. Il vous fait CMCN. A chaque fois que j'écris "/n/", c'est pour vous dire d'appuyer sur Return, ok?

L FLIP 50000 (/n)

Notons le dernier chiffre donné (nous allons l'appeler VALEUR1).

f 50000 VALEUR1 43F900005FE85369 (/n)

(Bien sûr, il faut remplacer VALEUR1 par sa valeur, ne tapez pas VALEUR1, vous serez complètement stupide). Vous obtenez une valeur, que nous appelons VALEUR2 si ça nous chante.

Tapons: e VALEUR2 (/n) (Faites attention à ne pas faire le stupide)

Puis: 4EF9000053FD (/n) (/n)

Enfin: S FLIP 50000 VALEUR1 (/n).

ATATRUCS

PINBALL MAGIC

Je m'a énormément trompé au dernier numéro, dites-moi, dites-moi! J'ai confondu tout plein de trucs, et résultat, je vous le donne en mille Émile, ça ne marchait pas comme il le fallait, idiot que je suis. Y a des jours, j'vous assure, mieux vaudrait pas s'élever, allez!

En fait, pour les vies infinies, il fallait chercher 53 50 66 00 00 6E pour le remplacer par 4E 71 69 00 00 6E. Tu m'excuses, Gilus, tu m'excuses, dis, dis?

E MOTION

Gilus cherchait les vies infinies. Dans 500 ans, il sera l'idole d'une troupe d'abrutis conduits par un faux blond borgne, car il a entendu des voix lui dire "Gilus, arrête les bestioles, va chercher sur l'heure 53 00 6A 04 05 40 FE 6A pour le bouter par un 4E 71 60 04 05 40 FE 0A. Il

faudrait le faire avec Discpac, un soft bien de chez nous!"

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Arioch, lui, il n'a rien entendu: il a juste remplacé 53 79 00 04 1F CC par 60 04 4E 71 4E 71. Il a gagné les crédits infinis: il n'en demandait pas plus. Les vœux, les aubri-
tis, tout ça, c'est pas son truc.

SPACE ACE

Toubab a dû en avoir assez de se planter dans ce jeu et de ne pas pouvoir voir les scènes suivantes. Bon plan pour nous! Il a cherché, et il a trouvé: remplacez 53 78 03 EE par 60 02 00 EE. Merci Toubab!

TENNIS CUP

C'est encore lui, c'est encore Toubab. Sur une copie de sauvegarde, avec Discpac, piste 00, secteur 03, position 0A, écrivez 64 64 64 64 64 64 et écrivez 64 en position 25.

LIVINGSTONE II

Arioch vous communique le code du 2ème niveau: 15215.

RAINBOW ISLAND

GI vous propose des crédits infinis, et j'en profite pour le serrer. Tu vas bien? Tu as démenagé, finalement? Et les études? Et le jou? Et puis comme j'ai le flingue, je le laisse donner son Atlatluc.

*Recherchez et remplacez 90 6D 01 D6 par 4E 71 4E 71 (14/5/164), 53 6D 01 B8 par 4E 71 4E 71 (14/8/20). Comme ces crédits ne sont attribués que jusqu'au monde 5, il faut changer cc: remplacez 80 7C 00 04 par 80 7C 00 08 (14/7/d6).

NB: (piste/secteur/offset) situés sur face 0 ou 1 suivant version SF ou DF. L'écran final ne se chargeant bien que sur version 2 disques SF.

Tuyau vital: chaque monstre final peut être détruit facilement sans bonus! Oui! Même le plus dur d'entre eux: le vampire! Tactique à suivre: déchire des triangles-rectangles autour du vampire en faisant à chaque fois s'écrouler l'hypoténuse! C'est à moi, là?

HEAVY METAL

Avoir des vies infinies pour l'Abat, c'est très simple, selon Arioch. Il faut chercher 53 79 00 00 FE 2E et remplacer 53 79 par 60 04. Pour le MBT, cherchez 53 79 00 06 4F 24 et remplacez 53 79 par 60 04. Enfin, pour le FAV, il suffit de chercher 53 79 00 00 FE 2E (ah oui, encore lui!) pour remplacer 53 79 par 60 04.

THEME PARK MYSTERY



Bienvenue
au Royaume de l'Etrange !

Quel pouvoir magique a poussé le parc d'attractions de Magic Canyon à fermer ses portes et à rendre fou son ancien propriétaire ?

Vous en êtes l'héritier et devrez résoudre cette énigme. Des effets visuels exceptionnels, des effets sonores des plus sinistres et une intrigue infernale !

Y survivre est un exploit !

Bientôt disponible
sur ST, AMIGA et PC

© 1988 HARRISON SOFT LIMITED

Distribué par
UBI SOFT

1 rue de l'Industrie - 93100 La Courneuve

93100 CRETEIL CEDEX

F - EN BREF - EN BREF - EN BREF - EN BREF -

Dans cette nouvelle rubrique, nous vous tiendrons au courant des nouvelles versions de jeux déjà testés sur d'autres machines, ainsi que de notre avis sur les jeux, trop moyens pour avoir un test complet dans le magazine.

688 ATTACK SUB (ELECTRONIC ARTS/Amiga) est la simulation de sous-marin la plus détaillée et la plus complète disponible à ce jour, avec en plus de très beaux graphismes.

INTERET: 90%

ALL TIMES FAVOURITES (ACCOLADE/Amiga/ST) est une compilation qui comprend Hardball, Test Drive, Mean 18 et deux disques de parcours pour ce jeu de golf! Pour le prix, il faut avouer qu'il y a de quoi s'amuser!

INTERET: 85%

ALL TIMES FAVOURITES (ACCOLADE/PC) est une compilation qui comprend Test Drive, Hardball, Mini Putt et Apollo 18. Quatre bons jeux pour le prix d'un, voilà une bonne affaire juste avant les vacances!

INTERET: 88%

BLUE ANGELS (ACCOLADE/Amiga), déjà testé sur PC, est encore moins bon sur Amiga, car plus lent. Bref, ce simulateur de vol en formation est des plus médiocres.

INTERET: 39%



BUGGY BOY (ELITE/Amiga/ST) vient de ressortir à moins de 100F! Que ceux qui ne l'ont pas encore se jettent dessus, c'est le meilleur jeu de course automobile sur Amiga et ST, et même s'il est un peu vieux, il est toujours aussi bon.

INTERET: 94%

CHAMPIONS OF KRYNN (SSI/Amiga) est le premier jeu de rôle AD&D disponible pour Amiga. Par rapport à la version PC, les graphismes sont meilleurs, mais ce sont surtout les bruitages qui ajoutent vraiment quelque chose à ce jeu excellent, qui associe toutefois un mélange de mécanique au minimum! Le meilleur jeu de la gamme à ce jour.

INTERET: 95%

CLOUD KINGDOMS (MILLENNIUM/Amiga) est identique à la version ST, testée dans le numéro 23, si ce n'est que les sons et le scrolling sont meilleurs. La jouabilité n'est hélas pas au rendez-vous, le jeu étant trop difficile.

INTERET: 78%

BUDOKAN (ELECTRONIC ARTS/Amiga), testé sur PC, est à peine moins beau que la version VGA PC, et toujours aussi sympa, avec ses multiples épreuves et ses animations magnifiques.

INTERET: 92%

DAN BARE 3 (VIRGIN/Amiga/ST) est un shoot'em'up basé sur la célèbre bande dessinée des années 50. Le jeu n'a rien d'original, et n'est pas vraiment bien fait, ni particulièrement beau, avec un scrolling assez moyen.

INTERET: 56%



DARK SAT (LORICEL/ST) est un mélange de simulation de tank et de jeu d'arcade. La partie simulation est bien faite, dans le genre de M4 Sherman, mais la partie arcade est déplorable! Au final, un jeu qui déçoit, par manque d'originalité et de fonction.

INTERET: 55%

THUNDERCATS (ELITE/Amiga/ST) est de nouvelles dispositions, pour moins de 100 francs. C'est aussi bon jeu de table à l'avantage d'être bien jouable, et assez beau.

INTERET: 70%

DEFENDER OF THE EARTH (ENIGMA VARIATIONS/Amiga) est un jeu de superhéros, avec une bonne réalisation, mais une jouabilité lazzante au possible, et un manque d'originalité sans égal!

INTERET: 32%



ESCAPE FROM HELL (ELECTRONIC ARTS/PC) prouve qu'Electronic Arts est capable du meilleur (même toujours), comme du pire, avec de logiciels aux graphismes vieux de 5 ans, au système de jeu nul et lent, donnant un jeu très moyen. A oublier rapidement.

INTERET: 34%



B25 RETALIATOR (OCEAN/ST) est enfin disponible, et est encore meilleur que la version Amiga! En soi, il est plus rapide, charge plus rapidement, et n'a pas été victime de problèmes de duplication comme la version Amiga.

Bref, le Mast des simulateurs de vol est enfin là, pour ceux qui préfèrent l'action présente au réalisme gonflant!

INTERET: 95%

GHOSTS & GOBLINS (ELITE/Amiga/ST) est loin d'être la merveille que l'on pouvait attendre. C'est un peu mieux que Ghosts & Goblins, mais on est loin d'avoir un jeu beau et jouable. Dommage!

INTERET: 41%

GOLD OF THE AMERICAS (SSQ/Amiga/ST) Testé sur PC il y a quelques mois, ce jeu, dans le genre de Seven Cities Of Gold, est assez sympathique, même s'il n'est pas aussi bon que l'original de chez Electronic Arts.

INTERET: 75%

GRAVITY (MICROSOFT/ST) est identique à la version Amiga. Ce jeu, dans le genre d'Elite, est de bonne qualité, mais se rattrape qu'il des joueurs débutants de passer des heures à comprendre le fonctionnement du jeu, bien trop complexe.

INTERET: 66%

HEAVY METAL (ACES/AM/PC)

Avec deux dérivés sur les trois, très médiocres, et la dernière (mais médiocre, il n'y a pas de quoi s'enorgueillir) sur ce jeu. Manipuler un tank ou une unité blindée Algère, c'était pourtant une bonne idée. On s'ennuie très vite... heh, c'est déjà fait!

INTERET: 37%



HERO'S QUEST (SIERRA-ON-LINE/Am) est semblable à la version PC graphiquement, mais possède bien sûr une musique et des bruitages bien meilleurs. Ce qui est peut-être le meilleur Sierra à ce jour est hélas¹ personnellement lent sur Amiga, au niveau des déplacements du personnage, mais quand on aime, on ne compte pas.

INTERET: 94%

ITALY 90 (US GOLD/Am/ST)

Ce jeu ne fera pas date dans les annales du football. Que voulez-vous, répondre la balle dans les scores mètres et attendre au minimum (quand ça n'est pas manquer en entrant tout simplement dans les buts) le point de pénalty adverse. Tout seul, je n'appelle pas ça du football, jeu collectif par excellence. Dommage, la réalisation était bonne, et la doc très complète.

INTERET: 48%



IVANHOE (OCEAN/Amiga) est aussi bon que sur ST, mais avec une musique bien meilleure. A conseiller aux us du joystick².

INTERET: 90%

THE KRISTAL (ADDICTIVE/PC/ST), testé il y a bien longtemps sur Amiga, est un jeu d'arcade/aventure fantastique, très beau, mais un peu complexe, surtout pour les personnes ne maîtrisant pas très bien la langue anglaise.

INTERET: 84%

LEISURE SUIT LARRY 3 (SIERRA-ON-LINE/Amiga) est encore plus drôle que le précédent mais un tantinet plus difficile aussi. Graphismes de qualité, avec de bons sons, mais en anglais uniquement.

INTERET: 93%



MANHUNTER IN SAN FRANCISCO

(SIERRA-ON-LINE/Amiga) est toujours aussi laid, mais également aussi prenant que sur PC et ST. Pour ceux qui ont aimé Manhunter - New-York, et n'ont pas peur de se replonger dans un jeu aussi drague¹.

INTERET: 82%

MAUPITI ISLAND (LANKHOR/Amiga) est en tout point identique à la version ST, la version Amiga bénéficiant bien sûr de bruitages et de musiques de meilleure qualité. En fait la vraie nouveauté, c'est que cette version soit si rapidement disponible, à la plus grande joie des possesseurs d'Amiga.

INTERET: 97%



MIDWINTER (RAINBIRD/Amiga) est enfin là, après avoir été un carton sur ST. Rien de changé pour cette version (hormis quelques broutages bien sûr), puisque la 3D est toujours aussi géniale et le packaging aussi fantastique. Avec aux amateurs!

INTERET: 96%

MIGHT & MAGIC 2 (NEW-WORLD COMPUTING/Amiga/PC) est un jeu de rôle bien fait, mais qui n'apporte rien de bien neuf dans le genre. Moins bien fait que Bard's Tale, il n'est pas plus original ni innovateur. On attend mieux de nos jours.

INTERET: 65%



DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR (SSG/PC) est encore un wargame, avec malheureusement rien de bien intéressant. Les scénarios sont classiques, tout comme les graphismes et le système de jeu est assez lourd.

INTERET: 55%



WORLD CUP SOCCER: ITALIA 90 (VIRGIN/Amiga) est encore un jeu de foot, et toujours le même refrain! Malgré quelques innovations (voies différentes lorsqu'un joueur se présente devant les buts par exemple), ce jeu de football n'est toujours pas à la hauteur de Kick Off. Ça n'est pourtant pas facile d'essayer.

INTERET: 46%



MINDROLL (THALAMUS/Amiga/PC) est un jeu dans le genre de Clou Kingdoms, sorte d'arcade/téflexion. C'est à ce titre moins bien fait que le jeu de Millennium, et somme toute peu prenant. Bref, un jeu moyen.

INTERET: 61%

PIRATES (MICROPROSE/Amiga), adapté sur toutes les machines du marché, est enfin disponible sur Amiga. Il faut bien avouer que cette version est sans aucun doute la meilleure de toutes. Tous les graphismes ont été retravaillés, de même pour les bruitages, et au final le résultat est fantastique. Une véritable conversion ça s'appelle!

INTERET: 90%

POWERDROME (ELECTRONIC ARTS/PC) est encore plus rapide que sur Amiga et ST. Cette course de véhicules spatiaux sur circuits est particulièrement précise.

INTERET: 90%

SHINOBI (VIRGIN/PC) était déjà moyen sur Amiga et ST. Sur PC, c'est carrément catastrophique, puisque le jeu est lent et presque trop dur! Dommage.

INTERET: 53%

THE THIRD COURIER (ACCOLADE/Amiga/ST), tenté sur PC, est un jeu d'aventure / espionnage assez original, et pas trop mal réalisé, mais hélas! pas des plus prenant.

INTERET: 68%

TURBO CUP 2 (LORICIEL/PC) est une version améliorée de Turbo Cup pour PC, proposant 2 circuits supplémentaires, jouant aussi en CGA et EGA. C'est assez lent, surtout au niveau des décors, et l'animation est loin d'être bonne, même sur un 386! Dommage.

INTERET: 33%

QUAND ON VEUT SAVOIR SI
TEL OU TEL SOFT EST ENFIN
SORTI, ON COMPOSE LE:

3615

ON TAPE:

GEN4

ON RENTRE SON:

PSEUDO

PUIS ON TAPE:

***NEW**

LES COMPAGNIES ETRANGERES

OCEAN

Notre preview d'Epic dans le dernier numéro a fait beaucoup de bruit. Jamais nous n'avions reçu autant de courrier, de coups de téléphone et de messages sur minitel concernant un jeu! Epic, qui devait maintenant sortir fin août/début septembre sur Amiga et ST sera, vous l'avez compris, un des softs de 1990. Voici deux nouvelles photos, en attendant de pouvoir vous en présenter beaucoup plus.

Shadow Warriors n'est pas arrivé à temps pour être testé, mais voici quelques photos de la présentation sur Amiga, qui est au peu près celle de l'arcade!



DYNAMICS

Red Baron est un jeu d'action et d'aventure retraçant les aventures d'un héros, aviateur durant la Première Guerre mondiale. Attendez-vous à quelque chose dans le genre de Wings. Prévu pour PC dans un premier temps, puis sur Amiga plus tard.

Rise Of The Dragon sera un jeu d'aventure, le premier de Dynamix! Si c'est aussi beau que David Wall, ça promet! On vous présente ces produits dans notre prochain numéro.



THE BATTLE OF BRITAIN. CAPTIVANT ET REALISTE

Selon un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, participer à un combat entre avions de chasse était comparable à être dans une ruée d'abeilles. C'est exactement ce que vous ressentirez lorsque vous jouerez avec "The Finest Hour - The Battle of Britain". Ce nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games vous immergera à leur siège tous les moments de simulations et les fous de jeux d'action.

The Battle of Britain possède toutes les caractéristiques splendides chez Lucasfilm Games. Le premier simulateur aérien de Lucasfilm.

LE REALISME EST CARBONNÉ INCROYABLE

Des que vous mettez les paux, vous êtes frappé par le réalisme photographique des moteurs, de la fusée et du terrain de *Battle of Britain*.



Ce simulateur vous permet de connaître la RAF en d'être artilleur dans le Lightning.



Revivez vos combats de la guerre ou de votre avion de point de vue d'une bombe.

Pour faire monter votre taux d'endurance, nous avons ajouté tout une atmosphère de sons : vrombement de moteurs, rafales de balles, explosions tonitruantes.

REVIVEZ VOS MEILLEURS EXPLOITS GRACE AU MAGNETOSCOPE INTEGRE

Vous voulez montrer à vos copains comment vous avez abattu Flying Pencil grâce à votre tir de nez ?

The Battle of Britain vous permet de sauvegarder sur disque vos combats les plus mémorables et les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image.

VIVEZ LE COMBAT DES DEUX CÔTÉS

Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Harrier ou dans votre légendaire Spitfire. Ou alors, testez vos compétences aux commandes de l'ennemi : pilote de Messerschmitt 109. Du

haut de votre Stuka hurlant, redonnez en puissance des installations au sol. Ou encore, soyez en tant que pilote, bombardier ou artilleur dans un Junkers 88, Dornier Flying Pencil, ou Heinkel Spide.

De votre succès au début de chaque mission, dépend le succès : détruire un contrôleur radar aujourd'hui et tout sera

plus facile pour vous demain. Qui sait - peut-être modifieriez-vous le cours de l'histoire ? Et si vous n'avez pas le temps, *The Battle of Britain* vous permet de changer de camp.



LUCASFILM
GAMES



Distribué par
UBI SOFT
1, rue Félix Eboud
94021 CRETEIL CEDEX
FRANCE

Disponible sur PC
Prochainement sur ST
et Amiga

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

DISC COMPANY

L'excellent *Porta Of Call* ressortira en septembre sur Amiga, et arrivera enfin sur PC. Plus d'informations d'ici là!



SIERRA-ON-LINE

Si les Sierra ne sont toujours pas disponibles sur ST, ils ne devraient vraiment plus tarder, parce que le mois prochain, nous serons en mesure de vous présenter les prochains Sierra, qui devraient sortir d'ici la fin de l'année. On compte pouvoir vous montrer *Space Quest IV*, *Stepmother Goose*, *King's Quest V* et *Hero's Quest II*.

HEWSON

Le prochain Hewson devrait être pour *Amiga* et *ST*, *Future Basketball*. C'est du basket-ball, mais avec des armes à ramasser pour intervenir plus franchement dans le cours du jeu! Bref, on dirait *Speedball* pour le basket, et ce ne sont pas les graphismes qui vont être à la hauteur.



Nebulas 2 ne devrait plus trop tarder à sortir sur *Amiga* et *ST*. La suite du très fastueux jeu d'arcade semble encore meilleure, et nous l'attendons avec grande impatience. *Seavenger* est le nouveau programme de John Philips (*Nebulas*, *Eliminator*) et il s'agit d'un shoot'em'up temporel! Sortie sur *Amiga* et *ST* pour fin juillet!





FIREBIRD

Cela fait maintenant un an que nous vous avons présenté les premières photos d'Oriental Games. Le jeu n'est toujours pas sorti, mais on a des chances de le voir avant l'été, sur Amiga et ST.

Enfin, on voit vraiment Mistaken Warrior, Stratego et Altered Destiny sur PC, mais on ne sait encore trop de quoi il s'agit!



ACCOLADE

European Challenge arrive sur Amiga ce mois-ci, tout comme Hardball 2, Powerboat USA, testé dans notre précédent numéro sur PC, sera également disponible sur Amiga et ST d'ici la fin du mois! Ce sera ensuite le tour de Day Of The Viper sur PC, et de Blue Angels sur ST! Fin juin, vous aurez droit à Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design sur Amiga et PC. En juillet, de nouveaux titres arrivent avec Search For The King et Jack Nicklaus 1990 Champ Courses sur PC, ainsi que Bar Games sur Amiga.



MINDSCAPE

Bad Blood, présenté dans notre précédent numéro en rubrique previews, ne sortira que fin mai sur PC, et un peu plus tard sur Amiga et ST. Test complet dans notre prochain numéro.

Il en est de même pour Guns & Butter, le nouveau programme de Chris Crawford, complètement dans la lignée de Balance of Power, et qui a séduit l'économie aux facteurs politiques, sur PC dans un premier temps.

GRAND CONCOURS

NINJA SPIRIT

GRAND CONCOURS

Combattez les
redoutables ninjas
et devenez maître
des arts martiaux!



QUESTIONS

1) Combien y a-t-il de photos d'bonus
sur la boîte de Ninja Spirit?

2) Parmi les 4 arts suivants, lequel
n'est pas un art martial?

- Karaté
- Aïkido
- Taï Kwan
- Judo

3) Qui est actuellement au cinéma le
nouveau héros de Kang Fu?

Remettez les réponses et vos
coordonnées complètes sur
cartes postales à :

Génération 4
Concours Ninja Spirit
19 rue Hippolyte Moreau
75008 Paris

ACTIVISION

1er prix : un magnétoscope

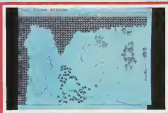
2e prix : K7 vidéo de
films de karaté

3e-4e prix : un sweat
Ninja Spirit

Et d'autres super cadeaux...

Concours UBI SOFT organisé
avec Génération 4. Les gagnants
seront tirés au sort parmi les
bonnes réponses. Date limite de
participation : 31 juillet 1990.

Ultima V devait être désormais disponible sur Amiga, alors qu'Ultima VI, testé sur PC dans ce numéro, sortira sur Amiga et ST en novembre.



ACTIVISION

En juillet, nous aurons droit à *Fighter Bomber Advanced Mission Disk*, première disquette de nouvelles missions pour Bomber sur Amiga, PC et ST. 16 missions vous attendent, d'un rendez-vous terrorisé en sous-marin à une prise d'otage dans un aéroport civil!

Fokker sera le prochain jeu de Glynis Williams, le génial auteur de l'excellent *Warhead*. Cette fois-ci, vous piloterez un vieux coucou de la Première Guerre mondiale! Bonne nouvelle pour les amateurs de jeux d'arcade, c'est l'équipe de Arc Developments (*Forgotten Worlds*, *Crack Down*) qui s'occupe de la conversion de *Dragon's Breed* sur Amiga et ST. Ça sortira à la rentrée!



ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerrét 75017 Paris M^o Pte Champerrét Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

SOLDES folles!

Jusqu'au 30/06/90
PRIX EXCEPTIONNELS*

SUR
STE/MEGA ST
COMMODORE AMIGA
PERIPHERIQUES
LOGICIELS ST/AMIGA/PC
MATÉRIEL PC XT/AT/PORTFOLIO
MONITEURS
CONSOLES
SEGA/MEGADRIVE
NEC PC ENGINE
LYNX ATARI
XE GAME ATARI
CARTOUCHES
DISQUETTES VIERGES

*dans la limite des stocks disponibles

TEL: (1) 42 27 16 00
3615 ELECTRON





THALAMUS

La campagne vient d'obtenir la licence de Ford pour une simulation de rallyes, entièrement en 3D, avec 50 images secondaires! Nommé QR, le jeu se déroule sur 3 rallyes défilants, et donne toute liberté au joueur qui pilote l'engin! Prévu sur Amiga, PC et ST pour début juin. Restrictor, jeu fait par Arc, mélangeant 3D et après, entre Outrun et Galaxy Force!



ELECTRONIC ARTS

Nombreux sont les produits pevés chez Electronic Arts d'ici les vacances. PGA TOUR GOLF sera disponible sur PC ce jour, et est une simulation de golf. Elle devrait être d'excellente qualité, puisque le PGA, organisme officiel du milieu du golf, appuie le produit. Test complet le mois prochain.



MICROPROSE

C'est maintenant sûr, F15 Stealth Fighter devrait sortir sur ST puis Amiga au début de l'été! Ce simulateur de vol a tellement fait parler de lui sur PC qu'on est impatient de le voir arriver sur ces machines... Les programmeurs devraient ensuite s'attaquer à l'adaptation de F15 Strike Eagle 2, toujours sur Amiga et ST, mais mieux vaut ne pas prévoir pour le moment une date de sortie.

Normalement, M1 Tank Platoon, 4 d'Oct 1990 de la meilleure simulation sur PC, devrait sortir sur Amiga et ST pour la fin de l'année... si tout va bien!



PLACE, PLACE, PLACE

*Aux logiciels
Et tous les logiciels...*

Au Virgin Megastore Marseille



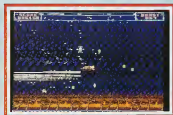
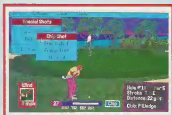
VIRGIN MEGASTORE PARIS

52/60 Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS

VIRGIN MEGASTORE MARSEILLE

75, rue St Ferreol
13006 MARSEILLE

OUVERTS TOUS LES JOURS JUSQU'A MINUIT

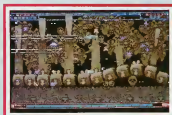
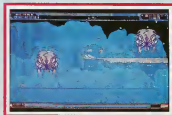


SPECTRUM HOLOBYTE

A10-WARTHOG et **Ah-64A Apache** seront les deux prochains simulateurs de vol de Spectrum Holobyte, et pourront bien sortir d'ici la fin de l'année sur PC, avec des versions Amiga et ST pour un peu plus tard !

PSYGNOSIS

Anarchy, remake de **Defender** à la sauce Psygnosis arrive très bientôt sur Amiga et ST, avec un scrolling différentiel dont vous me direz des nouvelles !



MIRRORSOFT

Si vous luez régulièrement *Génération 4*, vous devez savoir que de nombreux produits de Mirrorsoft sont prévus pour cet été. Normalement, nous les testerons dans notre prochain numéro, et présenterons de manière détaillée ceux qui sortiront plus tard... J'ai bien dit normalement !

SULLIVAN BLUTH

La nouvelle compagnie de Don Bluth, à qui l'on doit déjà **Dragon's Lair: Escape From Snake Castle** (qui doit sortir prochainement sur ST), vient d'annoncer qu'elle travaille en ce moment même sur quatre nouveaux projets ! Il y aura d'abord des suites, avec **Dragon's Lair: The Legend**, **Dragon's Lair 2: Time Warp** et **Space Ace 2: Surf's Revenge**, mais également un nouveau héros dans **The Sea Beast & Barnacle Bill**. Ils nous promettent une jouabilité encore meilleure, mais on attend de voir si des jeux pour juger si c'est vrai.



En attendant d'en savoir plus, sachez que All Dogs Go To Heaven, jeu pour les plus jeunes, basé sur le dessin animé Charlie Mon Héros sortira sur Amiga et ST le mois prochain.



LES COMPAGNIES FRANÇAISES

NEW DEAL

Viking est présenté en preview! Quant à Darkland, le projet avance, nous vous en présentons d'ailleurs de nouvelles photos ce mois-ci. Le but du jeu est tout simplement de retrouver des morceaux de cristaux. Votre quête vous amènera à traverser de nombreux paysages, tous peuplés de monstres assez hostiles. Regardez, c'est sur ST (en attendant la version Amiga) et c'est déjà très beau. Quant à Ito Shoot, la programmation est en cours. Il s'agit d'un shoot'em up en 50 images par seconde, comportant quatre niveaux. Plus de détails le mois prochain!



TITUS

Ils sont en retard chez Titus, le test de Fire & Forget II est repoussé d'un mois, et en ce qui concerne Crazy Cars III, rien n'est encore visible. Sur un autre terrain, Titus lance ses compilations 16 bits. La première d'entre elles comportera trois logiciels et est entièrement dédiée au football. Elle se nomme World Cup Compilation et intègre LE jeu de football, la référence en la matière, je vous le dis sans peur de Kick Off. A l'approche de la coupe du monde, voilà une idée qui devrait marcher, d'autant plus qu'un livret contenant toute la chronologie des matches se déroulant en l'été est fourni.

OFFRE
N°1

LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !

Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.

65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port



LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

30 cm de long x 15 cm de haut : 30 ff l'unité
17 cm de long x 12 cm de haut : 1,50 ff l'unité

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

OFFRE
N°2

☆ LE PACK D'ENFER ☆

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°6
☐ N°7 ☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12
☐ N°13 ☐ N°14 ☐ N°15 ☐ N°16 ☐ N°17 ☐ N°18
☐ N°19 ☐ N°20 ☐ N°21 ☐ N°22 ☐ N°23 ☐ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

OFFRE
N°3

RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°.

reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).



le **CD laser** des musiques des
"Voyageurs du temps"
65 ff l'unité (port compris). SUPER !!

3 MANETTES EN UNE SEULE

OFFRE
N°4

**Une souris (solide) +
un Track ball (rapide) +**

345 Ff + 15 ff de port

Recommandé par le magazine, pratiquement inusable, c'est l'accessoire indispensable.



**Super Nouveau Chouette Facile
C'est possible...**

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 T-shirt Génération 4 noir		80	
3 T-shirts		165	
Grand autocollant <input type="checkbox"/>		10	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel GEN 4 <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3-0		360	
TOTAL GÉNÉRAL			

Attention: Il existe trois tailles différentes de T-shirt, indiquez votre choix ci-dessous.
Petit ☐ x... Moyen ☐ x... Grand ☐ x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGÉ, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger: virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire.

INFOGRAMES

Aucune nouvelle de Call Of Cthulhu? A croire que le projet est au point mort. En revanche, Welltris arrive! Je vous rappelle que c'est le tout nouveau logiciel de l'airtour de Toulon et que c'est en 3D. Le jeu est vu du dessus, formant une cage, et consiste toujours à décaler le maximum de lignes (en fait, en 3D ces lignes correspondent à des étages). Mais cette fois-ci, les pièces descendent en longeant les parois de la cage et le jeu consiste à les orienter correctement pour qu'elles puissent s'insérer dans les pièces déjà posées.



COKTEL VISION

Deux nouveaux éducateurs ce mois-ci, il s'agit de Horizon CE1 et Horizon CE2. Destinés aux enfants de 7 à 9 ans, ces deux logiciels leur proposent d'apprendre leurs connaissances dans quatre matières : les mathématiques, le français, la géographie et les sciences naturelles. Disponibles sur PC.

MICROIDS

Tout ce que l'on peut vous dire en attendant le mois prochain, c'est que cette société prépare activement la suite de Grand Prix 500. S'agissant toujours de motos, ce logiciel sera radicalement différent de son prédécesseur. Plus de détails sur ce jeu (et les autres) le mois prochain.

**Je ne peux vraiment
plus m'en passer :
JE ME FAIS PLAISIR**

Je m'abonne à Génération 4

- 1 an : 11 numéros pour le prix de 9 !**
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)
 France: 225 francs
 Europe: 285 francs
 Reste du monde: 325 francs
2 ans : 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)
 + l'autocollant grand format
 + 5 autocollants petit format
 France: 475 francs
 Europe: 595 francs
 Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

- 1 an ☐ 2 ans ☐
 T-shirt ☐ CD laser ☐
 France ☐ Europe ☐ Monde ☐

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,
 Rue du Faubourg, Saint-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : CODE :

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX

ST

Le CeBit '90 : Suite
Débutants :
Les imprimantes
"Canvas" :
Les couleurs du STE
Le point sur les
Extensions Mémoire
ST Replay 4
Le Minitel 2
Calamus Font Editor

AMIGA

Des fichiers en 16
millions de couleurs !
Bidouille :
Anti-Flicker pas cher
Quartet
Cartouche :
la "Nordic Power"

**TECHNOLOGIES
AVANCÉES**

Le "RISC" IBM
Convention UNIX 90

Le magazine
de 16/32 bits



N° 41 / 2
JUIN 1990

LE REDACTEUR 3



K-Spread 4



Outline Art

**Bureautique et PAO :
la nouvelle vague**

M 2907 41 25.00 F



SOUS LES ARCADES

PANG

Richard Stallard Gigg, Pang (en partie de ses "nouveaux" jeux d'arcade privilégiant la jouabilité et le plaisir de jouer, plutôt que la technique et la réalisation. Le principe de jeu est très simple... devant parcourir le monde à bord de votre robot, notre personnage doit s'arrêter lors de nombreuses étapes pour réaliser le challenge qui lui est proposé (dont-il est toujours du même ordre, détruire toutes les boules rebondissantes se trouvant à l'écran).

À la début, seules quelques boules seront présentes mais plus le joueur progressera et plus les difficultés seront grandes: le nombre de boules augmentera, et des plates-formes (certaines pouvant être détruites) déviant le parcours de ces boules apparaîtront... Mais le plus grand danger provient des boules elles-mêmes. En effet, si pour les détruire il suffit de tirer dessus, ces dernières éclatent en se dédoublant et ce, trois fois de suite, la taille des boules obtenues devenant de moitié. Faites le compte, une seule boule génère huit petites boules. Autre difficulté, le rebond est proportionnel à la grosseur de la boule. Je vous laisse imaginer dans quelle situation le joueur peut se retrouver s'il persiste à tirer sur toutes les boules. L'écran devient vite surchargé et c'est la mort assurée. En fait, la tâche est simple... suivre une boule et détruire petit à petit toutes les boules qu'elle génère sans s'occuper des autres.

Si pour débiter, le joueur dispose d'un seul tir, la destruction des boules procure de nombreuses armes supplémentaires... double tir, persistance du tir, booster propulseur, barilage gelant tout mouvement (sauf le joueur, bien sûr) à l'écran pendant quelques secondes...

En définitive, un super jeu aux symboles graphiques (les fonds sont splendides) qui est déjà en cours d'adaptation pour nos micros. Devenez chez qui ? Si vous lisez attentivement Génération 4, sachez que la réponse est facile !





NEO-GEO A PARIS!

Nous vous en parlons le mois dernier en vous présentant que cette machine aurait peu de chance d'être disponible en France. C'était sans compter sur la passion du jeu des responsables de la boutique Ultima. A peine est-elle sortie au Japon que ces derniers pensent à l'importer dans notre pays. C'est maintenant chose faite puisque vous pouvez la découvrir, en exclusivité, chez Ultima Games. Et si vous le souhaitez, vous pouvez même en acheter une, si vous en avez près de 4000 francs. Sur le plan technique, peu de précisions si ce n'est qu'elle renferme un 68000 cadencé à 12 Mhz et un 280 à 4 Mhz. Pour le reste, la doc en japonais ne nous a pas permis d'en savoir plus. En revanche, une agréable surprise se présente sous la forme d'une prise permettant de connecter cette console à n'importe quelle télé ou moniteur (nul besoin de posséder une TV NTSC). Au niveau des couleurs, ça fonctionne correctement, toutes les teintes ressortant sans problèmes.

En ce qui concerne la disponibilité des softs, vous devrez pour l'instant vous contenter d'un seul jeu. Il s'agit de Nam 1975, un logiciel se rapprochant fortement d'Operation Wolf. Il faut bien avouer que la réalisation fait penser à un jeu d'arcade. Le jeu comporte des sprites énormes et l'animation des personnages est exemplaire. Côté graphismes et bruitages, encore une fois, la comparaison avec un jeu d'arcade s'impose. C'est bien simple, il n'y a aucune différence notable. Petite précision, la capacité de la cartouche est de 40 mégas bits (et non des mégaoctets), cela expliquant en partie cela ! Mais aussi étrange que cela puisse paraître, il s'agit d'un tout "petit" jeu, les cartouches pouvant attendre 330 mégas ! Bien évidemment, toute cette débauche de mémoire se paye et il vous faudra déboursier environ 2000 francs pour acquérir Nam 1975, les prix variant bien sûr suivant les cartouches (je n'ose imaginer le prix d'un jeu de 330 mégas). Pour pallier ce problème, la boutique Ultima envisage d'installer un service de location de cartouches, permettant de démocratiser un peu plus la diffusion de la console SNK.

Concernant les nouveautés, sachez qu'une quinzaine de titres devraient être disponibles très prochainement (sans doute avec les vacances) parmi lesquels Top Playergolf, Magic Road, Riding Hero, Baseball Pro... et il est prévu environ trente titres à la fin de l'année. A suivre!



ULTIMA 4

Une nouvelle boutique, dédiée uniquement aux consoles, vient d'ouvrir ses portes. Il s'agit d'Ultima Games. Si vous allez vous promener du côté de la place de Cligny, allez faire un tour au 21 rue de Turin, et vous y découvrirez alors un choix assez énorme de jeux sur Neo et Mega Drive. Un coin échange vous propose une quarantaine de titres sur Neo et près d'une vingtaine sur Mega Drive, ainsi que sur Sega et Nintendo 8 bits. Attendez-vous à une grande cloaque vers la fin du mois de mai, car ils attendent la fameuse console SNK, et vous pourrez alors louer les titres qui sont disponibles sur cette fameuse machine. L'accueil y est chaleureux, et j'y ai même vu plusieurs bandes de jeunes squatter les rayonnages pendant pas mal de temps, sans voir les vendeurs s'énerver et les mettre dehors. Sympa non? D'autre part, ils n'hésitent pas à vous faire des démos de tous les jeux qui vous intéressent sans aucun problème. De plus, eux, ils vous laissent essayer vous-mêmes les jeux. Une affaire à surveiller!

LE NUMERO D'ETE SERA MONSTRUEUX !

Le prochain numéro sortira fin juin / début juillet, et ce sera un numéro double pour les mois de vacances. Vous y trouverez :

- DES CONCOURS ET DES PRIX FABULEUX...
- LES TESTS DE TOUS LES GRANDS JEUX DE L'ÉTÉ.
- GÉNÉRATION, LE RETOUR D'INSPIRATIONS À LA PUISSANCE 10!
- UN AN APRES LE DOSSIER INDIANA JONES, RETOUR DU CINÉMA DANS GÉNÉRATION 4.
- TOUS LES PROJETS DES PLUS GRANDS ÉDITEURS PRÉSENTÉS DANS UNE RUBRIQUE PREVIEWS INCROYABLE.



GEN CANCANS

L'AN CORÉ

Coré, l'équipe de développeurs à qui l'on doit *Rock Dangerous*, *Skidz*, *Impassable*, *Dynamite Dux*, *Switchblade*, devient un éditeur à part entière. Dès qu'ils auront terminé *Rick Dangerous 2*, ils commenceront à éditer leurs premiers produits.

NEC ATTACK

Le fameux constructeur de la PC-Engine, mais aussi de CD-Rom, de lecteurs de disquettes et j'en passe, s'attaque carrément au marché du jeu, après avoir racheté 15% des parts de Cinemaware. Il est vrai que la compagnie américaine développe en ce moment même 6 produits pour la console PC Engine, dont *TV Sports Football*, *TV Sports Basketball*... Cinemaware a également annoncé que son premier jeu pour la Megadrive sortira début 91.

SULLIVAN BLUTH FRAPPE FORT!

La compagnie de Don Bluth vient d'annoncer qu'elle développerait ses titres sur de nouvelles machines. *Dragon's Lair*, *Space Ace* et les autres devraient donc apparaître rapidement sur FM Towns, sur console NEC (en CD-Rom), sur CD-I et, j'en ai pour sûr, sur Game Boy! Je vous ai surtout fait revivre les aventures de Dirk en monochrome, mais s'ils y arrivent, chapeau!

C'ÉTAIT B.A.T.

Le concours B.A.T. qui se passait le mois dernier à la Finac s'est particulièrement bien déroulé. Les candidats se bousculaient pour tenter d'établir le meilleur score, aidé par les programmeurs du jeu. De nombreux lots furent distribués, dont des jeux mais aussi des journées à Aquaboulevard. Les 5 premiers (*Marchandise Alexia*, *Hassan André*, *Bob Olivier*, *Devin Laurent* et *Pascal Louch*) ont même gagné un an d'abonnement à *Génération 4*. Les vaincus...

TITUS S'ILLUS LES ARCADES

On sait de sources sûres que *Fire & Forget 2*, que nous devrions tester dans notre prochaine numéros sur Amiga, PC et ST sortira sous peu dans les salles d'arcades, au Japon uniquement dans un premier temps. Il s'agit d'une version améliorée du jeu micro, et nous espérons pouvoir vous le présenter tôt ou tard. Bravo à Titus qui devient le premier éditeur français à avoir un jeu édité en salles d'arcades.

3615 GEN4

DEUX CONSOLES NEC A GAGNER,
OFFERTES PAR SODIPING!

TAPEZ *NEC SUR LA PAGE PRINCIPALE.

(Désolés pour le retard
du mois dernier...)



KICK OFF 2

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTIL CEDEX

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRET - JOUABILITÉ STRATÉGIQUE SUPERBE PRÉCISION-REEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.

Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier.

- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler la dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplacements et choix des tactiques.
- Matchs en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CEM 64
AMSTRAD



- Graphismes : 8 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs pour créer une atmosphère d'un réel match de football !
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilité par la suite de charger des disques édités pour des événements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.



ANCO

FLIMBO'S QUEST

Voici le tout nouveau programme de chez System 3, un jeu dans le genre de Rainbow Islands ou de Wonderboy in Monsterland, mais bien plus beau!

Vous dirigez le petit personnage qu'est Flimbo, dans sa quête pour délivrer sa fiancée Pearly, capturée par un sévère fou. Hélas! sur son chemin, il devra éviter ou affronter les mutants qu'envoie le savant afin de le retarder. En effet, les mutants sont complices pour Pearly, et il vaut mieux ne pas perdre trop de temps.

Ce jeu de plate-forme est composé de sept niveaux magnifiques scrollant horizontalement (avec un scrolling différentiel sur Amiga). A chaque niveau, vous devez reconstituer le mot de passe permettant d'arriver au niveau suivant, et donc trouver les monstres contenant un morceau du mot de passe. Éliminez-les, récupérez les morceaux qu'ils laissent en disparaissant, et une fois le mot entièrement reconstitué, rendez-vous à la cabane du magicien afin de passer de niveau. N'oubliez pas non plus qu'un dernier peut vous vendre des morceaux du mot, et même des armes magiques puissantes et utiles. Comme dans tous les jeux de ce type, vous pourrez trouver des salles secrètes recelant d'importants trésors.



Flimbo's Quest est un jeu superbement réalisé, particulièrement soigné, et disposant de tous les ingrédients pour en faire un hit dans le genre.





TOP 15 Tous Ordinateurs

R	TITRE	Mois D'attente
1	P2P RETALIATOR Quorra (ST, PC, Amiga)	1
2	EXAMPORE Quorra (ST, Amiga)	2
3	ITALY 90 US Gold (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW
4	8 INCHION US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	3
5	CRACKDOWN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	4
6	DRAGON'S BREATH Tosca (ST, Amiga)	7
7	RAINBOW ISLAND Quorra (Amstrad, ST, Amiga)	5
8	BLACK TOBAC US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	6
9	INVESTIGATION Epperson (ST, Amiga)	10
10	ULTIMATE GOLF Quorra (ST, PC, Amiga)	9
11	LOST PARADISE Quorra (ST, Amiga)	8
12	HEAVY METAL US Gold (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW
13	CHASE H Q Quorra (Amstrad, ST, Amiga)	10
14	OCEAN BLADE VOLLEY Quorra (Amstrad, ST, Amiga)	7
15	BOURNE DEAGON II Epperson (ST, Amiga, PC, Amstrad)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SHADOW WARRIORS Quorra
2	SECRET DEFENSE Delphic et Comptique
3	DYNASTY WARS US Gold
4	THE BREAK Quorra
5	SECRET AGENT Quorra

Vente par correspondance
93.42.57.12
Devis PARIS 10 93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Picassotto
et 4, Place de la République
Niveau : 2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
Galeries des Champs (Enlène Saout)
84, av. des Champs Elysees
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Elise
Tél. 43 56 64 13

ACTION CONCEPT

Trouvons donc coup de projecteur sur l'ambitieux projet de Titus. Une nouvelle fois, nous vous en rappelons le principe. Basé autour d'un péage principal accompagné d'une première dizaine de scénarios lors de l'achat, Action Concept permettra par la suite aux possesseurs de ce programme de tout simplement changer complètement d'univers et donc de jeu en achetant une autre dizaine de scénarios (total dix-dizaines sous prévues). Tous les scénarios sont en 3D isométrique.

En France, le premier scénario fourni sera *Commando War* (traité dans les deux précédents Génération 4). En revanche, aux États-Unis et en Allemagne, la dizaine fournie avec le programme traitera de la pré-histoire. Ce sont les photos que nous vous présentons ce mois-ci. Lors de notre première rencontre, les graphistes nous ont annoncé leur intention d'atténuer au maximum l'aspect (assez géométrique) de la 3D isométrique. Aux vœux des graphistes présents le mois dernier, ils étaient déjà sur la bonne voie mais cette fois-ci le pari est totalement gagné. Un grand bravo !

Aux dernières nouvelles, l'équipe de Titus avait commencé la phase de codage des personnages (guerriers, résistants, aborigènes...). Dans tous les cas, ce s'annonce encore mieux que prévu et nous l'attendons avec une impatience grandissante.



TITUS
Amiga / PC / ST
Octobre



MICROMANIA

NON STOP aux Champs Elysées

**Vous pouvez maintenant
acheter vos jeux
7 jours/7 jusqu'à 22 h,
même le dimanche**

MICROMANIA au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux,
135 m² de JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST,
AMIGA, SEGA, PC COMPATIBLES,
Thomson...

NOUVEAU

Un super rayon de consoles de jeux:
PC Engine de NEC, LYNX de Atari,
GAMEBOY de Nintendo,
de MEGADRIVE de Sega.

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Labiris sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58.36

**RAYON
AGRANDI**

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12.41

MICROMANIA OUVRE UN NOUVEAU MAGASIN AUX CHAMPS ELYSEES

où vous trouverez tous les derniers logiciels
pour Atari ST, Amiga, PC, Amstrad,
et tous les derniers jeux pour consoles :
GAMEBOY de Nintendo, LYNX de Atari,
PC Engine de NEC, MEGADRIVE de Sega.

Pour fêter l'ouverture,
MICROMANIA offre des cadeaux
démontés à tous les clients du
magasin jusqu'au 30 Juin.

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)

84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42 56 04.13

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32.91

Le plus grand choix de logiciels
sur le sud-ouest parisien
+ de 2500 jeux en stock

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

PROMOTION SPECIALE



**LA MANETTE 99 F
QUICKJOY 3
SUPERCHARGER**

**LA MANETTE 99 F
KONIX
SPEEDKING**



DEMENT !

10 DISQUETTES 3 1/2 DF DD
GARANTIES A VIE 99 F

10 DISQUETTES
AMSTRAD 195 F

INTERNATIONAL 3D TENNIS

Après Great Courts, Tennis Cup, Tie-Break et en attendant Great Courts 2, voici un nouveau tennis, réalisé par l'équipe ayant produit Microgros Soccer!

Celui-ci, au moins, se démarque des autres en proposant une vue inhabituelle du terrain et des joueurs, puisqu'il est entièrement en 3D. Évidemment, les graphismes vectoriels sont bien moins jolis que ceux de Tennis Cup, mais au niveau de l'animation et du réalisme, il faut avouer que c'est quelque chose!

En dehors de ça, il faut noter qu'il est possible de voir le terrain selon 10 vues différentes, et qu'il est même possible de faire tourner la caméra autour du terrain comme on le veut (on peut aussi placer la caméra sous le terrain et regarder vers le haut pour un effet étonnant).

C66 jeu, c'est assez simple, puisque le joueur se déplace tout seul, et qu'il se met à cliqueter au moment même où vous devez frapper la balle. Selon votre tirage, vous réussirez ou non votre coup. Si vous êtes au niveau amateur, vous ne contrôlerez niels que la direction du coup, mais au niveau semi-pro, vous pourrez aussi jouer sur la force du coup, et finalement, au niveau pro, vous pourrez effectuer des lifts et des chaps!

Il est possible de jouer seul (le jeu comporte 64 adversaires classés sur 16 niveaux de jeu) ou à deux, sur herbe, terre battue, revêtement synthétique ou ciment (ce qui influence réellement la jouabilité), et même de sauvegarder une partie à n'importe quel moment.

Encore plus fun, le jeu offre la possibilité de participer à 22 tournois par saison, parmi les 72 proposés, tous étant basés sur de vraies données, au niveau terrain mais aussi au niveau dotation et prix!

Ce tennis étonnant défranchera-t-il à son tour Tie-Break, médiateur simulation de tennis depuis ce jour-ci? Réponse le mois prochain.

PALACE
Anissa / ST
Juin





ATARI ST LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP3 06740 CHATEAUNEUF. TEL 03.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 20 HEURES

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

(Valable dans tous les magasins Micromania
et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

LES GEN' D'OR 249F 149F

- + BIO CHALLENGE
- + R TYPE
- + VOYAGER
- + INTERNATIONAL
- SARATE +

LES VAINQUEURS 299F 149F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + ROSE ROAD
- + LAST BULL
- + BLASTROIDS

LES NUMEROS 1 249F 149F

- + OPERATION WOLF
- + AFTER BURNER
- + DOUBLE DRAGON
- + BATMAN CAPED
- CRUSADER

COMPILATION 1 249 F

- + SILKWORM
- + DOUBLE DRAGON
- + XENON
- + GEMINI WING

PREMIER COLLECTION 3 299 F

- + CYBERNOID 2
- + ARCHIPELAGOS
- + QUADRALIEN
- + BATTLESHIP

LES JUSTICIERS 249 F

- + DRAGON NINJA
- + ROKOCOP
- + RAMBO 3

LES ACCESSOIRES ST

JOYSTICK 3 1/2 DE DIO	299F
Double prolongateur de	
Manette à 300cm	299F
Adaptateur ST Accus	249F
Manette SPEED KING	199F
Manette 5/8 GOLD	199F
Manette PRO 3000	129F

COLLECT. PLATINUM 2 249 F

- + BEAR WARRIORS
- + BUGGY BOY
- + SPACEHARRIER
- + BATTLESHIPS + BOMB JACK
- + LIVE AND LET DIE
- + THUNDERCATS
- + BEYOND ICE

ACTION D'ENFER 249 F

- + DOUBLE DRAGON
- + PLATFORM
- + CRAZY CARS
- + DALET THOMPSON OLYMP

TRIAD 3 299 F

- + BLOODY MONEY
- + SPEEDBALL
- + ROCKER RANGER

MANETTE SPEEDKING 99 F

CHEETAH MACH	129F
CHEETAH 1200	99F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	59F
QUICKJOY 2 PILOT	79F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

CARAL	139F
COMBO RACER	189F
SYNASTY WARS	189F
PSY	209F
FIRE AND FORGET 2	209F
FLOOD	209F
LOST PATROL	209F
ELAS	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	309F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE	
OPERATION STEALTH	209F
PROJECTILE	209F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	209F
INTERSTAR 3 D'ENFER	209F
INT. SPOOK CHALL	209F
THE BREAK	N.C.

* 5 parasites

AUTRES NOUVEAUTES *

MERLIN MATHS MENTAL	109F
BATTLE BLASTER	249F
RAVENS 7 BILLS	199F
BLADE WARRIOR	199F
ELECTRIC OUT	199F
BLUE ANGEL (ANGEL)	199F
CRACK N' BURNER 2	249F
CRACK N' BURNER	249F
CHICKENBALL	199F
DRAGON FLIGHT	209F
DRIVEN POLICE	249F
DYER 07	209F
ELASTIC WREST	249F
EXPLORE FROM THE PLANET	199F
FANTASY	N.C.
PSY CREATOR FIGHTER	209F
OPERATION QUEST	249F
PERF AND REMITTANCE	249F
CHERRY AND COBBLE	199F
BRIDGE QUEST	149F
IMPERIUM	299F
SELLING GAME SHOW	249F
MATHS MARVELOUS	249F
PROBABLY SIMULATION	299F
POP UP	249F
POWERPLAY	249F
ROCK N' ROLL	199F
SCRAMBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SLIP	199F
ST ARLEANE	209F
SEAL TEAM	199F
THEMATIC MYSTERY	209F
THE THIRD CORNER	209F
TURBULENCE	249F
WARRIOR OF THE FUTURE	199F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

QUICKJOY TURBO	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY 3 YET FIGHTER	199F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	199F
QUICKJOY 3 INFA HOUSE	209F

LES VOYAGEURS DU TEMPS + COMPACT DISC "LA MENACE" 249F

HIT PARADE

BLACK TIGER	129F
CHARGES STRIKES BACK	229F
ISLAND DUNGEON MASTER	
CRACK DOWN	129F
DRAGON'S BREATH	209F
E-MOTION	129F
HEAVY METAL	129F
IRONSHOULDER	199F
STURDY 80	249F
WARRIOR	199F
MAINTAIN ISLAND	209F
MIDWINTER	279F
PARALL MARCH	199F
PLAYER MANAGER	209F
RAMBO ISLAND	129F
SIM CITY	209F
TOWNS OUT	249F

ANABAND	199F
BATTLE OF THE FISTS	199F
BATTLE OF BRITAIN	209F
BURBLES +	279F
CHALK 100	199F
COLORADO	199F
CONQUEROR	209F
CRASHED 1	199F
CRASHED 2	199F
CRASHED 3	199F
CRASHED 4	209F
CRASHED 5	249F
CRASHED 6	249F
CRASHED 7	249F
CRASHED 8	249F
CRASHED 9	249F
CRASHED 10	249F
CRASHED 11	249F
CRASHED 12	249F
CRASHED 13	249F
CRASHED 14	249F
CRASHED 15	249F
CRASHED 16	249F
CRASHED 17	249F
CRASHED 18	249F
CRASHED 19	249F
CRASHED 20	249F
CRASHED 21	249F
CRASHED 22	249F
CRASHED 23	249F
CRASHED 24	249F
CRASHED 25	249F
CRASHED 26	249F
CRASHED 27	249F
CRASHED 28	249F
CRASHED 29	249F
CRASHED 30	249F
CRASHED 31	249F
CRASHED 32	249F
CRASHED 33	249F
CRASHED 34	249F
CRASHED 35	249F
CRASHED 36	249F
CRASHED 37	249F
CRASHED 38	249F
CRASHED 39	249F
CRASHED 40	249F
CRASHED 41	249F
CRASHED 42	249F
CRASHED 43	249F
CRASHED 44	249F
CRASHED 45	249F
CRASHED 46	249F
CRASHED 47	249F
CRASHED 48	249F
CRASHED 49	249F
CRASHED 50	249F

**3615
MICROMANIA
C'EST GEANT**



MICROMANIA

BP3 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

SEGA MEGADRIVE 1 890 F
+ SPACE HARRIER 2 ou autre jeu équivalent

OFFER BLOWERS	2000	BAMBO 1	2000
ONE DRIVE	1000	BOONMAN	1000
BLUE LIGHTING	1000	BOONMAN	1000
COUSE	1000	SPACE HARKER 2	1000
DALLEN	1000	SLIPPER HARKER BALL	1000
FRYAL BLOW	2000	SLEER HARKER ON	1000
FRIDGENTIN HARKER	1000	STYR HARKER	1000
GARUS & GROTOS	2000	TATMAN	1000
GROEN & K	1000	TICIN HARKER 2	1000
HILGOS & WEL	1000	TOOMAN	1000
NEW ZEALAND STORM	1000		

NEC PC ENGINE 1 390 F

ATOMIC ROBOT	2004	4417	NEW ZEALAND (KORE)	2004	4414
BARI BARI MITTICICLO	2004	4437	NINJA WARRIORS	2004	4407
BASKET BALL	2004	4033	P 47	2004	4473
BLOOD	2004	3457	PARANOMA	2004	4437
BLOODY WOLF	2004	4437	P.C. AD	2004	4437
CHANG BQ	2004	4437	E TYPE	2004	4437
CITY BLUNDER	2004	4437	E TYPE 2	2004	3903
CYBER CLONE	2004	4437	SHINGO	2004	4437
DEMONION EXPLORER	2004	4437	SON SON 2	2004	4437
DI FORTIER PELIC	2004	4437	SPACE WARRIOR	2004	4437
FLY TRAPLS BATTLE	2004	4437	SPACE WARRIOR	2004	4437
GALAXY 10	2004	2416	STEEL DRAGON	2004	4437
GOLF BOY	2004	4437	THEIR HILL	2004	4437
GOLF BOY	2004	4437	THEIR HILL	2004	4437
HEAVY UNIT	2004	4437	THEIR HILL	2004	4437
KNOCK REVER	2004	4437	THEIR HILL	2004	4437
KING FU	2004	2416	THEIR HILL	2004	4437
MYO BLOADER	2004	2416	THEIR HILL	2004	4437
MR. HILL	2004	4437	THEIR HILL	2004	4437

GAMEBOY NINTENDO 790 P

CONSOLE GAMEROY (1 table de liaison)	120P	CONSOLE GAMEROY (1 jeu TETRIS et 1 table de liaison)	300P
TETRIS	2019		
ALPER MAIRO LIND	2049	MICKY MOUSE	2049
TUNNIS	2050	NAVY BLUE	2050
PIVALL PARTY	2059	NEVENS	2059
ALLEN WAY	2094	PUZZLE HUT	2095
BAKER HALL	2100	SHANGAI	2100
WIND WARD	2207	SOLAR STRIDER	2208
MASTER KASATRA	2210	VAMPIRE KILLER	2210

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissima

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris compter le 14.93.42,17.12)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

Gé	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 10 F
Frais courts <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

Non stop aux Champs Élysées
Vous pouvez maintenant
acheter vos jeux
7 jours/7 jusqu'à 22 h,
même le dimanche !

SEGA 8 BITS **749 F**

CONSOLID SAGA	7499	AFTER BURNING	3339
CONSOLID SAGA+ (2-Player)	10410	AIKEN SYNDROME	2659
PYOTOLO MEGAL+ 2-Players	3599	ALEX KIDULTY STEAR	2169
PYOTOLO SAGA	3099	ALEX KIDULTY V	2169
CONTRAST STR & SAGA	1399	ALISTE POWER STRIDE	7999
RAPID FIRE SAGA	1895	A MEXICAN BASEBALL	3059
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	1459	BLAZER 3d V	2659
LUNATICS 3D	3099	BOMBER RAID	2949
		CALIFORNIA GAMES	2959

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	200	FANTASY ZONE 2	700
CASINO GAMER	190	GALAXY FORCE	150
CLORD MASTER	150	GO-VOLLEYS	100
CYBORG HUNTER	110	GREAT BASKETBALL	30
CAPTAIN SILVER	190	KENSGEIN	100
HEAD-ANGLE	190	LORD OF THE SWORD	100
FIRE AND FORGET 2	N.C.	MONOPOLY	700
MECHANICAL SPIRITS	200	OUT RUN	120
SPILL CASTLE	170	OUT RUN '85	110

NIT PARADE

ALFRED BEAST	22:55	RAMPAGE	20:55
DOUBLE DRAGON	22:55	ROCKY	20:55
DYNAMITE GUS	22:55	SHOOTING GAME	21:55
QUICKSTRIKERS	20:55	SPACE HARRIER	20:55
GOLDEN AGE	22:55	TIME SLOMOS	20:55
RASTAN SAGA	20:55	WANTED	21:55
R TYPE	22:55	WONDERBOY	21:55
SENGO	22:55	WONDERBOY 2	21:55
TENNIS ACE	22:55	WOLF DOKTOR	21:55
THUNDERBLADE	22:55	ZAKKON 12	21:55
VIGILANTE	22:55	ZILLION 2	21:55
WONDERBOY 1	22:55		
Y'S	22:55		

PRIX EXCEPTIONNEL 99 F

ENDURO RACE	99¢	EXERCISE COMMAND	99¢
FANTASY ZONE I	99¢	SUPER TENNIS	99¢
GLOBAL DEFENSE	99¢	TEDDY BOY	99¢
MIKA	99¢	TRANSBOT	99¢
RESCUE MISSION	99¢	WORLD GRAND PRIX	99¢

ATARI LYNX	1 790 F
-------------------	----------------

CONSOLE LYNX	1799*	BLUFF LIGHTENING	99¢
+ 4 JEUX		CALIFORNIA GAMES	99¢
(Surt, DMX, foot bag, skateboard)		CRIP CHALLENGE	99¢
		SELECTED COP	99¢
D'autres titres en vente	Hard Drive...	GATES OF ZENDAON	99¢

D'outrage livres en valeur **Hard Down...**

12 / NOUVEAU. Livres

Q **What is the**

▲ 附錄 1

TAN

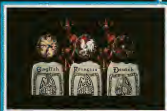
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration : / Signature :

- ☐ T-shirt **PLAY AGAIN**
M, L, XL (jeansmaet extra heftig)
- ☐ T-shirt **HIGH SCORE**
M, L, XL (jeansmaet extra heftig)
- ☐ Montre **MICROMANIA**

ENTREUR VOTRE ORIGINATIEUR DE JEUS AMSTERDAM AMSTERDAM 1170 8004 PC 1111 ATARLISE AMSTIA NAC (YNE JAMEROY MEGADINE)

VIKINGS



Rous sonnes perdus!
par Odín!



Il s'agit de la ville
d'Antioche



Nous remontons le
fjord de Riddar

THUNDERSTRIKE

Déjà présenté en preview le mois dernier, le test de ThunderStrike est repassé au mois prochain. En attendant, nous sommes en mesure de vous en dire plus sur le jeu et de vous montrer de nouvelles photos d'écran (de la version PC).

L'action se déroule au 23^e siècle, en 2238 très exactement, et regroupe de très nombreux photos de toutes les galaxies. C'est à l'initiative de la firme MegaCorp Industries qu'ils se sont tous réunis pour un immense combat de gladiateurs. En effet, chacun d'eux doit affronter l'ordinateur dans un combat singulier, le théâtre des opérations rassemblant à une arène. Chaque combattant a le choix de son vaisseau parmi les cinq proposés (tous de la classe ThunderStrike) possédant chacun des caractéristiques différentes. Certains disposent d'un meilleur coefficient d'accélération, d'autres d'une manœuvrabilité accrue... Une fois son appareil choisi, les règles sont simples: préserver ses installations des avions télécommandés ennemis et détruire les généraux adverses (tant qu'ils seront activés, ces derniers envieront des avions). Le nombre de chacune de ces constructions est indiqué en bas de l'écran en rouge. Attention, ces avions bénéficient des derniers progrès techniques en matière d'armement. Hormis vos installations, ils n'hésiteront pas à vous attaquer afin de vous empêcher d'atteindre les généraux. Veillez à maintenir l'énergie de vos bouchers sinon c'est la mort!

Dès qu'un avion se trouve au-dessus d'une de vos installations, il essaiera de le désactiver. Pour l'en empêcher, vous devez le rejoindre et le détruire en moins de quinze secondes. Une fois que vous avez "nettoyé" une zone, vous passez au niveau suivant, ou plutôt à l'arène suivante, toutes ensablées par un relief différent. C'est également l'occasion pour vous d'équiper votre vaisseau de nouvelles armes, leur puissance variant suivant votre précision. Mais attention, c'est aussi valable dans l'autre sens. En effet, si toutes vos installations ont été détruites, votre vaisseau perd certaines de ses armes ou de ses spécificités. Autre moyen de se procurer des armes supplémentaires, ramasser les pastilles laissées par les vaisseaux ennemis détruits. Certaines apportent un surcroît de puissance, d'autres vous permettent de récupérer plus vite de l'énergie, d'autres encore vous octroient un double-tir... Pour vous repérer dans l'arc de jeu, un scanner présent à la droite de l'écran vous indique, par l'intermédiaire de points jaunes, l'emplacement de vos adversaires et, via des points bleus, les avions positionnés sur une de vos installations.



MILLENNIUM
Amiga / PC / ST
Juin





Dernière difficulté, l'Animax! Eh oui, vos combats sont retransmis en direct sur le réseau télévisé 23 et le score d'écoute dépend essentiellement de vous. Si l'action se révèle inopérante, les spectateurs auront tôt fait de zapper sur une autre chaîne. En revanche, plus le combat est épiqué, l'action soutenue et le suspense poissant, plus le taux d'audience grimpe en flèche.

Sur le plan de la réalisation, la version PC est exceptionnelle avec de superbes graphismes (pour de la 3D, l'emmental) en VGA et une animation fantastique (sur un 386 bien sûr!). Un nouveau pelier pour les jeux en 3D est sans aucun doute franchi! Le vaisseau se marie à la souris et répond parfaitement. La caméra étant placée à l'arrière de celui-ci, les effets sont garantis. Je vous assure que ça décoiffe! Les versions Amiga et ST devraient suivre de très près. Les programmeurs inventent actuellement des moyens pour obtenir un résultat le plus proche possible de la version PC. Test complet et comparatif le mois prochain!



LES CORNES DE NOTRE SIÈCLE !

À la poursuite de

CARMEN SANDIEGO
dans le monde ...



IBM, MAC
AMIGA, ATARI
AMIGA, ATARI

Explorez les plus grandes villes du monde à la poursuite des malfaiteurs les plus recherchés de la planète! Attrapez l'Adas de Pêche, meilleure source d'informations pour un policier comme vous, dès qu'un des 1000 indices géographiques et culturels vous échappent... Capturez les membres du gang CARMEN; le commissaire Interpol vous le rendra; dès lors que vous défendrez le mandat d'arrêt du bon suspect et que vous saurez où il a caché son trésor. Testez vos connaissances en famille ou entre amis!

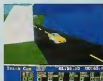




En tant que M. de la Métropole, nous pouvons descendre dans la rue. **SNABON MAURICIS** le laisse des phrases: PUG (possible sur Aéroclub 47 et Jacques, Jean SESTE en Américain).

**ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675**

SKID MARKS



Les courses d'automobiles n'ont pas fini d'inspirer les éditeurs, et le tout dernier à avoir édité se nomme Mindscape. Arrivant après les autres, ce tout nouveau logiciel reprend les différents aspects ayant fait le succès des Hard Drivin ou notre Indianapolis 500. En effet, le premier circuit proposé ressemble comme deux gouttes d'eau à celui d'Hard Drivin, dans le tracé et dans l'emplacement des décors. Pour ce qui se rapproche d'Indianapolis 500, on retrouve l'option magnétoscope permettant de revoir tout ou partie de votre course.

Avant de pouvoir vous retrouver sur le circuit, il faut auparavant choisir votre véhicule parmi plusieurs modèles les plus puissants les uns que les autres (Lamborghini, Ferrari, Corvette...). Une fois votre voiture sélectionnée, vous vous retrouvez aux commandes et cette fois-ci, le jeu vous fait immédiatement passer à Test Drive. En fait, ce n'est pas pour rien que l'on retrouve pratiquement le même tableau de bord, il s'agit des mêmes programmeurs (surtout vous, il en est tout autrement pour l'animation).

Une fois la première enclenchée, votre véhicule démarre et le paysage commence à défilé. Malgré l'extrême sensibilité du volant, rester sur la route s'avère assez simple (tout est relatif). Encore une fois, les obstacles rencontrés semblent pouvoir tout droit d'Hard Drivin avec un temple, un pont, un looping... En revanche, Skid Marks comporte un plus, ce sont les différentes vues en caméra de votre voiture : vue arrière, de côté, d'hélicoptère... A noter aussi qu'il est possible, ou non, de le tracé vous déplaire, de se construire soi-même un circuit avec le "Track Editor". Dans la version finale, d'autres options devraient être implantées telles d'autres vues caméra, la possibilité d'avoir du trafic ou non, un nombre de circuits plus important, d'autres éléments de décor (anneau par exemple), une possibilité de compétition via un championnat.

Sur le plan de la réalisation, cela s'annonce excellent avec de bons graphismes et une superbe animation (très smooth) même si elle n'attend pas la célérité d'Indianapolis 500.

MINDSCAPE
PC / Amiga / ST
Juin / Reentrée / Reentrée



Wonderland

L'équipe d'Anita Sinclair, à la base de The Pawn, Guild Of Thieves, Jinxer, Corruption ou Fish travaillant depuis deux ans à un nouveau type de jeux d'aventure! Le premier jeu arrive enfin, entouré de bien des mystères...

Se le principe est encore un peu secret, quelques informations ont tout de même filtré çà et là, comme le fait que le jeu soit basé sur un système de fenêtre très proche du Gen. Anita Sinclair dit d'ailleurs du nouveau système que cela se rapproche un peu des Cinemascope. La principale innovation, qui va séduire ceux qui ne sont pas des fans de jeux d'aventure avec Interpréteur, est qu'il n'y a plus rien à taper au clavier. Le jeu se contrôle entièrement à la souris, par l'intermédiaire de menus, ou en cliquant à l'écran. Toujours mieux pour les débutants en matière de jeux d'aventure, Wonderland s'occupe de tracer les plans, et vous aide lorsque vous êtes coincé.

Le scénario est simple, mais dévastateur, car basé sur les deux livres du génial Lewis Carroll: Alice au Pays des merveilles et De l'autre côté du miroir. Now, je ne parle pas des bouquins de la Bibliothèque rose, mais bel et bien de ces deux contes décrivant les moeurs et les coutumes de l'Angleterre de la Belle Epoque, et contenant entre autres des démonstrations mathématiques (si vous ne connaissez que la version Disney, bux d'urgence les versions originales de ces chefs-d'œuvre).

Côté graphique, c'est encore plus beau qu'avant, mais il y a maintenant plus de 100 images pleines écran pour les lieux (là où The Pawn en comptait 25), dont certaines sont animées!



Graphics



VIRGIN
Amiga / PC / ST
Juin

The Ultimate Animated Interactive Adventure

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR®

SULLIVAN BLUTH
INTERACTIVE MEDIA LTD.



Mary ST Screen Shot



Mary ST Screen Shot



DRAGON'S LAIR

"Continuement de jeu le plus impressionnant que vous ayez joué, jamais vu." Commodore Computer International. "Nous jouons dans l'ère de l'arcade à travers les ports de l'air et les cavernes, dans un monde qui est de la taille de l'énorme Dragon des profils de stratégie (jeu de Dragon) mais qui présente les joueurs à un jeu d'arcade tel que jamais dans le domaine du logiciel." Chaque jeu de la collection, disponible à la qualité des meilleurs de l'arcade.

"L'animation est spectaculaire, et les positions de jeu sont d'une telle qualité que vous pouvez sentir un dragon entrer." ST/Amiga Format. "Un jeu Superbement amusant." The Games Review.

Recommandé disponible sur Amiga ST (128) 100% à la fois en jeu simple (100%) Amiga ST/128 et son format IBM PC à COMPATIBLES Amiga (AS50-A-1000-A-2000).

SPACE ACE

Un impressionnant... L'animation est absolument remarquable. C'est comme si vous regardiez un écran de jeu de l'ère de l'arcade. Star Player. "Un jeu de l'ère de l'arcade tel que jamais dans le domaine du logiciel." Chaque jeu de la collection, disponible à la qualité des meilleurs de l'arcade.

Recommandé disponible sur Amiga ST (128) 100% à la fois en jeu simple (100%) Amiga ST/128 et son format IBM PC à COMPATIBLES Amiga (AS50-A-1000-A-2000).

Un jeu de l'ère de l'arcade tel que jamais dans le domaine du logiciel. Chaque jeu de la collection, disponible à la qualité des meilleurs de l'arcade.

Recommandé disponible sur Amiga ST (128) 100% à la fois en jeu simple (100%) Amiga ST/128 et son format IBM PC à COMPATIBLES Amiga (AS50-A-1000-A-2000).

Un jeu de l'ère de l'arcade tel que jamais dans le domaine du logiciel. Chaque jeu de la collection, disponible à la qualité des meilleurs de l'arcade.

Recommandé disponible sur Amiga ST (128) 100% à la fois en jeu simple (100%) Amiga ST/128 et son format IBM PC à COMPATIBLES Amiga (AS50-A-1000-A-2000).



Small illustration of a character in a yellow and red outfit.



Small illustration of a character in a yellow and red outfit.



Small illustration of a character in a yellow and red outfit.

ReedySoft Inc.

RAIDERS

Inspiré du krach boursier survenu en octobre 87, Raiders va être l'occasion pour les investisseurs en herbe de s'initier aux mécanismes financiers. Héritier d'une somme de 100 000 francs, votre but sera de constituer un portefeuille de titres et de le faire fructifier. Pour cela, deux marchés s'offrent à vous : le marché au comptant et le marché à terme. Le premier anticipe les opérations d'achat et de ventes à paiement immédiat et le second les opérations à paiement différé. Pour évaluer les chances, sachez qu'il est possible d'acheter ou de vendre, et étant débout ou crédié le lendemain (la semaine suivante dans Raiders), c'est le marché au comptant, et qu'il est possible d'acheter ou de vendre des titres et de les payer ou d'être payé ultérieurement (le dernier jeudi du mois), donc de spéculer.

Pour des raisons de simplicité, le logiciel s'en tiendra à ces deux marchés et aux actions, laissant de côté les obligations.

Le nombre de sociétés cotées en Bourse est de 150, réparties en 8 secteurs d'ac-

Title	Quantity	Cost	% Var.	Use
VOLUME	200	30	- 3.1	
S. N. T. Y	20	60	- 2.4	
HAIR GEL	1	400	- 8.3	
S. D. C. A.	50	240	- 18.0	
S. B. P.	1	610	- 7.3	
HELVET	10	120	- 17.1	
COMMERC	20	120	- 1.1	
MEANS	100	160	- 11.3	
FRANCE 1	1	140	- 11.0	
JACOB	1	820	- 7.3	
MID-CLUB	1	600	- 1.7	
MEXAL	50	340	- 8.5	

dividés: "Biens de consommation", "Construction", "Services publics"...

Afin d'investir au meilleur risque, des informations seront disponibles sur chaque société et évaluées chaque semaine en

fonction de la politique et de l'économie mondiale. Ces infos sont de deux types : denses (dans la Corbeille, Journal boursier), ou parées (présentées par un journaliste TV). En étudiant minutieusement toutes ces révélations et en tenant compte des deux rumeurs, à vous de prendre des décisions dans tel ou tel secteur d'activité.

On retrouve toutes les règles en vigueur au palais Brongniart: les tram d'acier et de verre sont ceux du marché français de même pour les impôts. Sur le plan de la stabilisation, Raskin bénéficie de mêmes gémissements connus pour un laïcuel de ce genre et bien sûr de la fameuse syntagme vocale "made in Lankhor". C'est ainsi qu'en cliquant sur n'importe quelle icône, une voix synthétique vous expliquera en détail à quel elle se rapporte. Il est possible de jouer à quatre simultanément et de définir soi-même la fin de partie: attendre une somme d'argent donnée ou fixer la date de l'ultime opération financière. Tout complet le mois prochain! (si tout va bien).

LANKHOR
ST / Amigne
Jura / Helvetia

MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

UBI SOFT
L'AMERICA PIÙ EUROPEA
SARÀ IL FUTURO

100% COMPATIBLE SUR PC
LE GAIN COMMENCE TÔT EN MISE
EN MARCHÉ ET EN PROGRES

[illegible]

the first, however, is that of the "dual" model of the brain. In this model, the left hemisphere is specialized for language, and the right hemisphere is specialized for spatial and visual processing. This model is based on the work of Paul Broca and Carl Wernicke, who in the 19th century discovered that damage to specific areas of the brain led to language impairments. The dual model has been widely accepted, but it has been challenged by more recent research. For example, some studies have found that the right hemisphere is also involved in language processing, particularly in the areas of semantics and pragmatics. This has led to the development of a more integrated model of brain function, where the two hemispheres are seen to work together in a more complex and dynamic way.

LUCASFILM
GAMES

4D BOXING

L'effet de surprise a joué à fond! N'ayant jamais entendu parler de ce logiciel auparavant, son arrivée à la rédaction ne déclencha aucun mouvement d'enthousiasme, pour ne pas dire plus. Va les précédents jeux de boxe sur ordinateur (excepté Low Blow), cette réaction se comprenait fort bien. Eh bien, sachez que nous nous étions trompés sur toute la ligne et les premières images du jeu furent accompagnées d'un silence total, tellement la découverte et l'émerveillement étaient grands. 4D Boxing est tout simplement fantastique!

Entièrement en 3D (malgré le titre), l'écran se compose de deux combattants et d'un ring, rien de plus. Cette "pauvreté" des graphismes (voulez bien évidemment) autorise une fluidité des gestes et une richesse dans les coups de boxe encore intégrée. En effet, ce qui frappe le plus, c'est le réalisme du jeu. Les personnages sont constamment en



mouvement, sautillant sur place, gandinant de la tête et rajoutant sans cesse leur garde. Après quelques minutes de jeu, on s'aperçoit que tous les coups du noble art sont possibles: directs, crochets, uppercuts... Il est également possible de tourner autour de son adversaire, de feinter et d'esquiver les coups. Mais je le répète, le plus impressionnant provient de l'animation des personnages. En effet, 4D Boxing est sans aucun doute le logiciel se rapprochant le plus des mouvements humains. Je vous assure que je ne plaisante pas! Il faut voir un des combattants encaisser un direct en pleine figure, celle-ci vibrait sous la puissance du coup. On s'y croirait!

De même lors d'un K.O., le boxeur s'écroule sur le ring de tout son poids pour terminer le nez sur le sol ou les bras en croix.

Autre particularité, le logiciel possède de nombreuses vues,

la plus impressionnante vous plaçant à la place d'un des combattants. A partir de ce moment, vous voyez votre adversaire juste devant vous ainsi que le mouvement de vos poings. Si vous vous retrouvez au tapis, vous verrez alors les cordes et votre opposant au-dessus de vous, vous contemplant de toute sa hauteur. Une autre vue permet de visualiser les deux boxeurs simultanément à l'écran, chacun dans une fenêtre distincte.

Espérons que dans sa version finale (que nous attendons avec une vive impatience!), le logiciel autorise le jeu à deux joueurs, comme il est prévu! En un mot, extraordinaire!

MINDSCAPE
PC
Edé 90



FLOOD



Vezi ce înălțimi progresează în țara de zădărnici,
la stăruința de fier a Poporului.
E sfârșit! Cu un sfârșit dăruitor, cu o pleacă,
participă la viața și așază în lume Plămure.

[illegible]

La preuve est faite : les chiens de race peuvent aussi être affectés par l'obésité. Les chiens de race sont en effet plus susceptibles d'être obèses que les chiens de rue. Les chiens de race sont en effet plus susceptibles d'être obèses que les chiens de rue. Les chiens de race sont en effet plus susceptibles d'être obèses que les chiens de rue.

Don't miss the Zentao Story, featuring the author of the book, David Wood, a former publisher of the publication. The Zentao Test is a complete, self-paced, interactive test.



ELECTRONIC ARTS
Amiga / SE
Juli

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS REALISE PAR SENSIBLE SOFTWARE/PALACE, EST UNE SIMULATION DE TENNIS REVOLUTIONNAIRE. L'UTILISATION INNOVATRICE DES GRAPHISMES VECTORIELS DONNE AU JEU UNE JOUABILITE JAMAIS ATTEINTE ET UN NOMBRE D'OPTIONS SANS PRECEDENT.



Screenshots
sur divers systèmes.

- Système d'animation fantastique, premier de son genre.
- 4 niveaux de jeu : amateur, semi-pro, pro.
- Choix de l'angle de vue à partir de 10 caméras situées autour du court. Le choix est infini sur ST et Amiga.
- Apprenez à jouer vite ou choppé.
- Véritable contrôle de la direction de vos coups.
- 1 ou 2 joueurs.
- Possibilité de sauvegarder le jeu.
- 64 adversaires programmés classés en 16 niveaux de jeu.
- 3 niveaux proposés, tous beaux sur les grands écrans.
- 3 surfaces de court : herbe, terre battue synthétique.
- 3 styles qui influent mollement sur le style de jeu.
- 3 styles digitaux (ST et Amiga).
- 3 styles du jeu : vite, choppé, mixte.
- Possibilité de participer à un tournoi mondial.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • Amiga

PALACE

SPECIAL OCEAN

Après quelques problèmes dus à des retards accumulés sur des produits comme *Ivanhoe*, *F29*

Retaliator ou *Lost Patriot*, Ocean révèle enfin ses premiers produits de 1990.

Après Epic le mois dernier, dont ni le facteur ni la standardiste ne se sont encore remis, et en attendant *Total Recall* (basé sur le mégafilm de Paul Verhoeven) et *Navy Seals* (film avec Tom Cruise) pour la rentrée, voici quelques projets en cours de réalisation.

D'autres encore doivent rester secrets pour le moment, mais comptez sur nous pour vous en informer un plus vite!



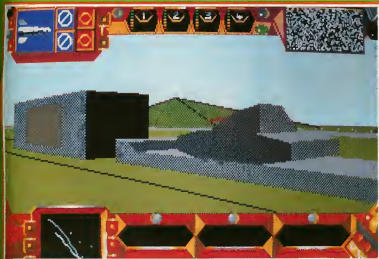
Battle Command, c'est le tout nouveau programme de la célèbre équipe de Realtime, les concepteurs du non moins célèbre *Carnier Command*.

Dans ce jeu, vous contrôlez un tank futuriste très perfectionné, et qui peut être équipé de bombes, missiles, mortiers, etc. Le jeu se contrôle à nouveau uniquement par l'intermédiaire de nombreuses scènes qui permettent de faire des schémas complexes assez rapidement!

La 3D est encore plus impressionnante que dans *Carnier Command*, puisque les décors sont bien plus fouillés et précis. La stratégie est moins importante, le jeu étant plus basé sur les combats que sur une véritable tactique, d'autant plus que vous êtes seul contre toute une armée de blindés ennemis. Mais il n'y a pas que des blindés, puisque vous devrez également faire face à des forces aériennes, contre des avions et des hélicoptères.

La seule stratégie réelle est présente en raison des collines et du système radar. Un ennemi placé derrière une colline ne reçoit pas votre écho radar, et inversement. Cela veut dire qu'il est tout à fait possible de tendre des pièges... ou de tomber dans ceux de l'ennemi! En plus, le radar s'indique que les cibles se situent devant vous, ce qui n'arrange rien.





Vous disposez de nombreuses vues extérieures, à partir desquelles il est possible de faire un zoom avant ou arrière sur le terrain, ce qui permet bien des visions du jeu possible.

Le jeu comporte plusieurs missions différentes, chacune se déroulant dans un décor à part entière (attaque d'un complexe industriel, d'un port militaire...), et pouvant être jouée de jour ou de nuit.

Ce qui est agréable lorsque l'on joue à Battle Command, c'est que l'on a vraiment l'impression d'avoir affaire à des ennemis intelligents. Ainsi, si un tank vous force dessus au tout début, après l'avoir touché deux fois, il sera plus prudent. Touchez-le une nouvelle fois, et le voilà qui fait en zigzagant pour éviter vos tirs, qui passe derrière une colline, ou qui plonge dans un bon pour se mettre à l'abri de votre feu!


La version PC que nous avons vue est évidemment la plus impressionnante, la 3D étant particulièrement fluide, mais la version ST est tout de même excellente, car aussi rapide!

Au final, Battle Command, c'est un peu plus que Carrier Command sur terre, et si le jeu a gardé bon nombre d'usages du premier, il apporte bien des nouveautés qui en font un nouveau hit en puissance.





OCEAN
Amiga / PC / ST
Feb 90


 COMMANDER PAR
 TELEPHONE AU:
 64.30.34.83
 CREPUSCULE RECEPTION 8/48H

ALUGA

COMPILATION 2	20
LESS BOST. STKS (90%)	54
LESS GEN. DYCS	24
LESS FLYING	24
LESS TRANSPORTATION	20
MACHINES 4	20
TOTAL 2	20

PC available

ACTEON 25MG/250ML	24
AMERICAN THERAPY	24
BLISS/PERM/UNILAB	24
FLUOX	24
PC INT 2	24
AMULATON INT	24

ATARI

SECTION FLOORING 2.

APPROXIMATE 1

COST OF WORK

ESTIMATED FOR

CONSTRUCTION

DURING 4

MONTHS ENDING 6

WALTER DE WITTECHEN 311

PRODUCTION LEAD	240
FOUR AND FORTY'S	240
TOTAL TO	240
PLANNING	240
LOST PATROL	240
CONCRETE ON SITE	240

1. **RESEARCH DESIGN** 2. **RESULTS** 3. **CONCLUSIONS**

4-WAY	24
7-1/2"	24
FINE AND FINEST G.	24
WIDEVIEW	24
WIDEVIEW	24
ULTIMA V	24

RENTATION - GROSS	24.0
LESS PROPERTY TAX	(2.0)
NET RENT	22.0
DEPRECIATION	(8.0)
OPERATING EXPENSES	(2.0)
INCOME BEFORE TAXES	12.0
TAXES	(3.0)
NET INCOME	9.0

Age	Gender	Height (cm)	Weight (kg)	Body Mass Index (kg/m ²)	Waist Circumference (cm)	Waist-Hip Ratio	Trunk Flexion Angle (°)	Trunk Flexion Moment (Nm)	Trunk Flexion Torque (Nm)	Trunk Flexion Force (N)
20	Male	175	75	24.2	85	0.85	30	100	100	100
25	Male	180	80	24.7	90	0.85	35	120	120	120
30	Male	185	85	24.2	95	0.85	40	140	140	140
35	Male	190	90	24.7	100	0.85	45	160	160	160
40	Male	195	95	24.2	105	0.85	50	180	180	180
45	Male	200	100	24.7	110	0.85	55	200	200	200
50	Male	205	105	24.2	115	0.85	60	220	220	220
55	Male	210	110	24.7	120	0.85	65	240	240	240
60	Male	215	115	24.2	125	0.85	70	260	260	260
65	Male	220	120	24.7	130	0.85	75	280	280	280
70	Male	225	125	24.2	135	0.85	80	300	300	300
75	Male	230	130	24.7	140	0.85	85	320	320	320
80	Male	235	135	24.2	145	0.85	90	340	340	340
85	Male	240	140	24.7	150	0.85	95	360	360	360
90	Male	245	145	24.2	155	0.85	100	380	380	380
95	Male	250	150	24.7	160	0.85	105	400	400	400
100	Male	255	155	24.2	165	0.85	110	420	420	420
105	Male	260	160	24.7	170	0.85	115	440	440	440
110	Male	265	165	24.2	175	0.85	120	460	460	460
115	Male	270	170	24.7	180	0.85	125	480	480	480
120	Male	275	175	24.2	185	0.85	130	500	500	500
125	Male	280	180	24.7	190	0.85	135	520	520	520
130	Male	285	185	24.2	195	0.85	140	540	540	540
135	Male	290	190	24.7	200	0.85	145	560	560	560
140	Male	295	195	24.2	205	0.85	150	580	580	580
145	Male	300	200	24.7	210	0.85	155	600	600	600
150	Male	305	205	24.2	215	0.85	160	620	620	620
155	Male	310	210	24.7	220	0.85	165	640	640	640
160	Male	315	215	24.2	225	0.85	170	660	660	660
165	Male	320	220	24.7	230	0.85	175	680	680	680
170	Male	325	225	24.2	235	0.85	180	700	700	700
175	Male	330	230	24.7	240	0.85	185	720	720	720
180	Male	335	235	24.2	245	0.85	190	740	740	740
185	Male	340	240	24.7	250	0.85	195	760	760	760
190	Male	345	245	24.2	255	0.85	200	780	780	780
195	Male	350	250	24.7	260	0.85	205	800	800	800
200	Male	355	255	24.2	265	0.85	210	820	820	820
205	Male	360	260	24.7	270	0.8				

[illegible]

A. H. TAYLOR, JR. 251

[illegible]

[illegible]

***** - CRYPTOCURE B B 119 27400 140N3

NGM/THRMGM

ADRESSE:

VILLE..... CODE POSTAL....

<p> FLUX 1-800-4-A-FLUX 1-800-426-3872 </p>	<p> TEL 1-800-4-A-FLUX 1-800-426-3872 </p>
--	---

☐ CREDITO BANCARIO

CCP

FRAIS DE PORT : DE ☐ CROQUISSEMENT

Downloaded from <http://ajphaphysiol.physiology.org/> by guest on September 11, 2012

TOTAL _____ SIGNATURE: _____

VEUILLEZ JOINDRE À CE BOW DE
COMMANDE VOTRE RÈGLEMENT

☐ AMIGA ☐ PC COMP ☐ ATARI

— [Home](#) — [Contact](#) — [About](#)

Midnight Resistance est né en 1978, en tant que "bande", c'est-à-dire un peu d'humour avec une tonne de rock et de pop, des éléments basés sur le punk et le rock. Ils avaient l'air d'être une bande de adolescents et de jeunes adultes, mais c'était, en fait, une bande de adultes qui jouaient du rock et de la pop. Ils ont été décrits comme une bande de adolescents et de jeunes adultes, mais c'était, en fait, une bande de adultes qui jouaient du rock et de la pop. Ils ont été décrits comme une bande de adolescents et de jeunes adultes, mais c'était, en fait, une bande de adultes qui jouaient du rock et de la pop.

[illegible]

ROBOCOP 2



RoboCop 2, le film, sortira d'ici la fin de l'année sur nos écrans. Inspiré par Ivan Kershner, le spécialiste des séries (on lui doit L'Empire contre-attaque), le scénariste a été écrit par Paul Miller, l'homme qui redonna vie à Batman! On peut donc en attendre beaucoup de choses, surtout que l'on sait déjà qu'il y a un second RoboCop dans le film, d'où son nom...

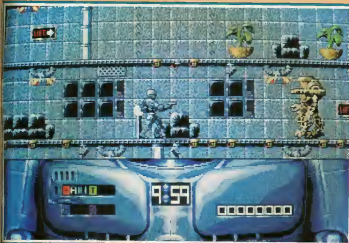
RoboCop 2, le jeu, c'est l'occasion pour Ocean de prolonger l'inénarrable succès du premier jeu, toujours classé parmi les 10 meilleures ventes de jeux depuis sa sortie il y a deux semaines!

Le jeu reprend le principe général du premier au niveau des phases d'arcade. Bien sûr, le jeu est plus beau, mieux fait, et comporte un côté aventure plus poussé. En effet, il faudra parfois utiliser des objets pour réussir à passer certains obstacles.

Il y a toujours des phases de réflexion entre chaque niveau, mais elles sont une nouvelle fois mieux réalisées et plus intéressantes.

Voilà, c'était un premier aperçu de ce que devait être RoboCop 2, mais n'ayez pas que nous vous en reparlerons très vite.





OCEAN
Amiga / ST
Fin d'année

GAME'S

LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

VELOCY 2, Cofre Ordonné	39,95 8,95
SA QUENTIN YVES L'AMÉ Cofre Ordonné	31,77 6,48
CLASHMAN, Cofre Ordonné	30,95 5,25

BILLY THE KID

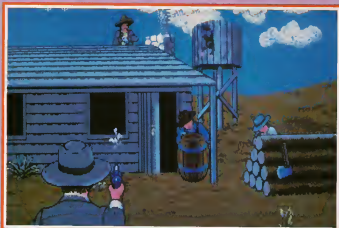
Billy The Kid, c'est le tout nouveau programme de l'équipe de Level 9, les auteurs de Knight Orc, Gnome Ranger ou Ingrid's Back. Un nouveau jeu d'aventure tactique ? Pas du tout, Level 9 a changé de cap, et donne maintenant dans des jeux plus proches des Cincinnati.



Dans Billy The Kid, vous pouvez jouer le rôle soit de Billy The Kid, soit du shérif Pat Garret. Il sera même possible de jouer à deux en "linkam" deux ordinateurs, et chacun assurera l'un des deux rôles !

Le jeu en lui-même est un mélange de divers jeux. Sur une carte aride générale de la région, vous choisissez le lieu où vous désirez aller. Selon ce qui s'y passe, vous serez plongé en pleine fusillade dans un jeu dans le style de Corruption, dans un cambriolage de banque, une attaque d'Indiens, une bagarre dans un saloon ou l'on oublie. Un jeu que nous n'avons découvert que sur PC pour le moment, mais qui s'annonce des plus sympathiques.

OCEAN
Amiga / PC / ST
Reentrée 50





La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

RAILROAD TYCOON

Microprose/PC

BLUE LIGHTNING

Ami/Lynx

ESCAPE FROM PLANET OF ROBOT MONSTERS

Domark/ST & Amiga

DRAGON FLIGHT

Grand Slam/ST & Amiga,
à paraître sur PC

KICK OFF 2

Amos/ST & Amiga à paraître sur PC

SHADOW WARRIOR

Quinn/ST, Amiga, Amstrad

FIRE & BRIMSTONE

Enbun/ST & Amiga

EXTASE

Cryo/ST, Amiga, PC, Amstrad

RINGS OF MEDUSA

Sunbyte/ST & Amiga

RESOLUTION 101

Millennium/ST & Amiga

F-19

Microprose/ST, Amiga & PC

RYGAR

Tecca/Nintendo

FINAL COMMAND

Ubi Soft/ST & Amiga

DYNASTY WARS

US Gold/ST, Amiga, Amstrad

FIRE & FORGET 2

Timu/ST & Amiga

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agément d'utilisation



COCONUT

IL FA LES CLIENTS COCQUET

ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE

COCONUT STOLE

d'In, uno dei più grandi artisti
 75316 Padova
 Tel - (049) 85 00 99.00
 Maffeo Benedetti

COMMITTEE REPORT

Tel: (714) 433-8333 (USA)
 Mexico: (52) 33-3638-3638

COCONUT MONTELLIER

© 2001 by The McGraw-Hill Companies
All rights reserved. Printed in the United States of America.
This book is printed on acid-free paper.

COCONUT CEMPHOLE

Dr. Robert H. Howell
HOWARD GREENGLASS
 Tel. 781.333.0041

AMSTRAD GC

[illegible][illegible][illegible][illegible]

ISM ET CONTINUES

[illegible]

WATERFIEL

[illegible]

COMMODORE 64

Product	Price
1. 100% Pure	\$1.00
2. 100% Pure	\$1.00
3. 100% Pure	\$1.00
4. 100% Pure	\$1.00
5. 100% Pure	\$1.00
6. 100% Pure	\$1.00
7. 100% Pure	\$1.00
8. 100% Pure	\$1.00
9. 100% Pure	\$1.00
10. 100% Pure	\$1.00
11. 100% Pure	\$1.00
12. 100% Pure	\$1.00
13. 100% Pure	\$1.00
14. 100% Pure	\$1.00
15. 100% Pure	\$1.00
16. 100% Pure	\$1.00
17. 100% Pure	\$1.00
18. 100% Pure	\$1.00
19. 100% Pure	\$1.00
20. 100% Pure	\$1.00
21. 100% Pure	\$1.00
22. 100% Pure	\$1.00
23. 100% Pure	\$1.00
24. 100% Pure	\$1.00
25. 100% Pure	\$1.00
26. 100% Pure	\$1.00
27. 100% Pure	\$1.00
28. 100% Pure	\$1.00
29. 100% Pure	\$1.00
30. 100% Pure	\$1.00
31. 100% Pure	\$1.00
32. 100% Pure	\$1.00
33. 100% Pure	\$1.00
34. 100% Pure	\$1.00
35. 100% Pure	\$1.00
36. 100% Pure	\$1.00
37. 100% Pure	\$1.00
38. 100% Pure	\$1.00
39. 100% Pure	\$1.00
40. 100% Pure	\$1.00
41. 100% Pure	\$1.00
42. 100% Pure	\$1.00
43. 100% Pure	\$1.00
44. 100% Pure	\$1.00
45. 100% Pure	\$1.00
46. 100% Pure	\$1.00
47. 100% Pure	\$1.00
48. 100% Pure	\$1.00
49. 100% Pure	\$1.00
50. 100% Pure	\$1.00
51. 100% Pure	\$1.00
52. 100% Pure	\$1.00
53. 100% Pure	\$1.00
54. 100% Pure	\$1.00
55. 100% Pure	\$1.00
56. 100% Pure	\$1.00
57. 100% Pure	\$1.00
58. 100% Pure	\$1.00
59. 100% Pure	\$1.00
60. 100% Pure	\$1.00
61. 100% Pure	\$1.00
62. 100% Pure	\$1.00
63. 100% Pure	\$1.00
64. 100% Pure	\$1.00
65. 100% Pure	\$1.00
66. 100% Pure	\$1.00
67. 100% Pure	\$1.00
68. 100% Pure	\$1.00
69. 100% Pure	\$1.00
70. 100% Pure	\$1.00
71. 100% Pure	\$1.00
72. 100% Pure	\$1.00
73. 100% Pure	\$1.00
74. 100% Pure	\$1.00
75. 100% Pure	\$1.00
76. 100% Pure	\$1.00
77. 100% Pure	\$1.00
78. 100% Pure	\$1.00
79. 100% Pure	\$1.00
80. 100% Pure	\$1.00
81. 100% Pure	\$1.00
82. 100% Pure	\$1.00
83. 100% Pure	\$1.00
84. 100% Pure	\$1.00
85. 100% Pure	\$1.00
86. 100% Pure	\$1.00
87. 100% Pure	\$1.00
88. 100% Pure	\$1.00
89. 100% Pure	\$1.00
90. 100% Pure	\$1.00
91. 100% Pure	\$1.00
92. 100% Pure	\$1.00
93. 100% Pure	\$1.00
94. 100% Pure	\$1.00
95. 100% Pure	\$1.00
96. 100% Pure	\$1.00
97. 100% Pure	\$1.00
98. 100% Pure	\$1.00
99. 100% Pure	\$1.00
100. 100% Pure	\$1.00

[illegible][illegible]

GERUN

100

[illegible]

SPECIAL JUIN
LA FORCE DE LA MICRO
DANS LES MAGASINS COCONUT
DES JEUX A 90 €

Figure 1 consists of four bar charts labeled (a) through (d), each showing the percentage of respondents for different age groups. The y-axis for all charts ranges from 0 to 100 in increments of 20. The x-axis for all charts lists the age groups: 18-24, 25-34, 35-44, 45-54, 55-64, and 65+.

- (a) Total: Shows the overall distribution. The percentages are approximately: 18-24 (25%), 25-34 (20%), 35-44 (15%), 45-54 (10%), 55-64 (5%), and 65+ (2%).
- (b) Male: Shows the distribution for males. The percentages are approximately: 18-24 (25%), 25-34 (20%), 35-44 (15%), 45-54 (10%), 55-64 (5%), and 65+ (2%).
- (c) Female: Shows the distribution for females. The percentages are approximately: 18-24 (25%), 25-34 (20%), 35-44 (15%), 45-54 (10%), 55-64 (5%), and 65+ (2%).
- (d) Total: This chart is identical to chart (a), showing the overall distribution.

[illegible]

AMIGA

[illegible]

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
1 61 15 43 55 00 00

[illegible]

COCONUT NORMATIQU

NOM _____		TITRES _____		Prix _____	
ADRESSE _____		_____		_____	
VILLE _____		_____		_____	
CODE POSTAL _____		_____		_____	
TEL. _____		_____		_____	
		Participation aux frais de port et d'emballage _____		_____	
<input type="checkbox"/> Privilège <input type="checkbox"/> Commande <input type="checkbox"/> Sub. - 100% à payer		Règlement : je paie <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> mandataire <input type="checkbox"/> CB		_____	
		Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 50% pour frais de recouvrement) RECHERCHER NOTRE ORGANISME DE JEUX		_____	
Signature _____		<input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> carte postale <input type="checkbox"/> lettre <input type="checkbox"/> RM <input type="checkbox"/> spécimen <input type="checkbox"/> LAC et quittance		_____	



Voici le nouveau jeu Data East adapté par Ocean. Sly Spy est un jeu venant toute assez classique, mais qui a l'avantage d'être composé de nombreuses phases différentes.

Dans la première, vous sautez en parachute et devez tuer les espions envoyés à votre poursuite, avant de pouvoir vous poser en ville, là où votre mission commencera réellement.

La seconde phase rappelle un peu Rolling Thunder, si ce n'est que le décor ne scrolle qu'horizontalement. Vous devez y éviter des chiens, et combattre des ennemis plus ou moins forts.

Vous enfourchez votre moto lors de la troisième phase, dans le but de rattraper une voiture pleine d'espions. En plus, vous allez devoir éliminer le tueur à moto de l'ennemi ainsi que les agents équipés de Jeepack qui sillonnent le ciel de la ville, avant d'atteindre la voiture, protégée par quatre types tirant à la carabine ou au bazooka... Mieux vaut éviter les tirs en se couchant avec la moto !

La phase suivante se déroule dans un sous-marin, et ressemble à la seconde, sauf que cette fois-ci, le terrain scrolle dans toutes les directions, et il y a bien plus d'ennemis !

La programmation de Sly Spy sur Amiga et ST en étant là lors de notre passage chez Ocean, mais si vous connaissez le jeu d'arcade, vous devez savoir qu'il y a encore bien des phases, dont une de plongée sous-marine avec des espions et des requins, et une poursuite en voiture !

Si Sly Spy n'a rien d'un jeu original, il compte bien des jeux en un seul, et il est donc particulièrement attrayant et sympa à jouer. En plus de cela, la réalisation est particulièrement bonne, ce qui en fait le meilleur jeu du genre. Bons scrollings et beaux graphismes sur ST, 32 couleurs et sous d'enfer sur Amiga... que demander de plus ?

OCEAN
Amiga / ST
Joël





PLOTTING

Présenté en rubrique "sous les arcades" le mois dernier, Plotting est déjà en previews ce mois-ci. L'adaptation micro ne s'est pas faite attendre! Et devinez le nom de la société ayant racheté les droits...? Ocean, bien sûr! De toute façon, lorsqu'il s'agit d'une adaptation de jeu d'arcade, il suffit de citer Ocean, la réponse étant bonne dans neuf cas sur dix. Cette société a en effet acquis la grande majorité des droits des adaptations des jeux d'arcade.

En ce qui concerne le jeu, il est pratiquement identique à la borne d'arcade, c'est-à-dire sa qualité générale. Si vous n'avez pas lu la Génération 4 du mois dernier, je vous en rappelle brièvement le principe. Accrochez-vous, l'explication du jeu n'est pas des plus aisées.

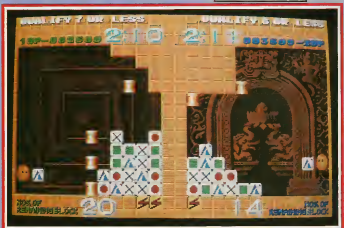
Pouvant se jouer seul ou à deux, il s'agit d'éliminer un nombre donné d'éléments (en fait des petits carrés) marqués d'un symbole (il en existe plusieurs) à l'aide d'une raquette en un temps limité. Une fois lancée, celle-ci scanne les symboles de l'élément touché, et en cas d'erreur (c'est-à-dire qu'elle a été lancée vers un élément portant un symbole différent par exemple), la raquette vous revient. Vous avez droit à trois erreurs. En revanche, si elle touche un ou plusieurs des éléments correspondant au symbole, elle les éliminera. A chaque fois que vous éliminez un ou plusieurs éléments et si après ceux-ci, le symbole est différent, elle l'adoptera. Et ainsi de suite. Dernière précision, seuls deux côtés du carré sont accessibles. Pour atteindre le côté supérieur, il suffit de faire rebondir la raquette sur le haut du décor. Dans les niveaux supérieurs, des nouvelles difficultés apparaissent, tels des lancers vous empêchant

d'atteindre telle ligne ou telle colonne. A noter la présence d'un "Construction Kit" avec lequel il est possible d'écrire ses propres tableaux.

En bref, un super jeu de réflexion avec une très bonne réalisation (bons graphismes et bons bruitages). A coup sûr, un super hit en perspective.



OCEAN
Amiga / ST
En



AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

Sharon HUGHES... Corp. Seattle
HUGHES (Hawaii) Internat. Corp.
HUGHES... Corp. Columbia, Md.
HUGHES Internat. Inc. ... Corp.



**TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles
93230 GAGNY. Tél: (1) 43 39 10 92**

Une jouabilité naturelle qui répond fidèlement à tous les mouvements du joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un contrôle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe géré par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES ÉQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune a son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stars! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les réactions immédiates de vos personnages et la facilité d'utilisation du système de gestion des tactiques par icône.

Ce jeu a été adapté par tous les joueurs de football, ceux qui préfèrent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL.

vous faites le jeu!

Une balle lifée en fond de cours, une montée au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagné ce match, mais c'était sur gazon-pouvez-vous jouer aussi bien sur terre-batue ou en indoor?

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arrêtent pas là - jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, la Coupe Davis et bien d'autres! Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes!

Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement comprend même l'annonce des scores, le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des balles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritablement la meilleure simulation du tennis sur tous les micros.

Amstrad
Atari ST Amiga



ZAC DE MOUSEQUETTE
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

